

世界进度领先的华人公会“星辰”专为本刊提供十字军试炼、奥杜亚详尽攻略

黑曜石圣殿、永恒之眼、亚夏梵穹殿、纳克萨玛斯及奥妮克西亚的巢穴副本攻略

十字军试炼副本权威掉落表

作为牌手，你应该了解的魔兽卡牌相关网站

魔兽卡牌如何从新人向高手挺进

玩转魔兽卡牌：在比赛中发现隐藏的信息




WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
巫妖王之怒
高级副本、装备收藏手册
《大众软件》编辑部

主管单位：中国科学技术协会
主办单位：中国科学技术情报学会
编辑出版：大众软件杂志社
名誉社长：高庆生
社　　长：宋振峰
总　　编：宋振峰

执行主编：王晨
编 辑 部：田震（主任）　答笛（副主任）
栏目编辑：杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 白云龙
赵绮也
专题记者：汪铁　李刚　张帆
责任编辑：杨文韬 汪澎
朱良杰 赵绮也

电　　话：010–88118588–1200
传　　真：010–88135594
通信地址：北京市海淀区亮甲店130号
恩济大厦5层
邮政编码：100142

广 告 部：高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电　　话：010–88118588–8800
传　　真：010–88135623
发 行 部：陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话：010–88118588–1602
传　　真：010–88135614

平面设计：平龙飞 林静 汤瑛 张子祚 肖婷婷
印　　刷：香河华林印务有限公司
刊　　号：ISSN 1007–0060 / CN11–3751/TN
邮发代号：82–726
读者俱乐部：010–88118588–8000
广告许可证：京海工商广字第8068号
出版日期：2009年12月5日
零 售 价：人民币29.8元

（2009）京新出报刊增准字第（647）号

感谢星辰公会的lacsclyne、雷霆战神对本增刊魔兽部分做出的贡献。
感谢王伟对本增刊魔兽部分做出的贡献。



副本攻略

魔兽卡牌

装备掉落



本次增刊“魔兽”部分的内容，主要包含两部分：第一部分是副本攻略，包括十字军试炼、奥杜亚、黑曜石圣殿、永恒之眼、亚夏梵穹殿、纳克萨玛斯及奥妮克西亚的巢穴等七个副本。根据副本本身的难度及开放的时间不同，副本攻略的采用的写法是不同的。十字军试炼和奥杜亚采用了较详细的解说方式，战术、人员安排及Boss打法等方面的内容较多。不过由于篇幅等方面的考虑，我们的攻略主要是针对25人英雄模式下的打法进行介绍（当然了有些Boss没有英雄模式），而10人副本的打法，就一笔带过了。黑曜石圣殿、永恒之眼、亚夏梵穹殿、纳克萨玛斯及奥妮克西亚的巢穴这五个副本，则更多的采用一种流程介绍的模式，但同时给出了比较详细的副本相关成就介绍。

第二部分内容是副本装备掉落，针对目前“最高端且性价比最高”的副本十字军试炼，我们针对“10人普通”“10人英雄”“25人普通”“25人英雄”四种模式分别给出了掉落表（当然，有一些掉落是重复的，为了完整起见，我们一并保留着），让大家看看，好增强大家进一步在副本中奋斗的动力。

除以上两大部分内容外，本次增刊还刊登了三篇与“魔兽卡牌”相关的文章，对“魔兽卡牌”有兴趣的读者可以看看，绝对长见识提水平。

本期增刊，继续附送“魔兽卡牌”，在附送的卡牌中，有可能开出刮刮卡奖品，本次的奖品名目如下：

一等奖1名　泡沫塑料剑架

二等奖5名　皮纳塔

三等奖50名 塞纳留斯之路

关于刮刮卡使用方法，请参看http://kapai.178.com中的“刮刮卡入手全攻略部分”。



北地兽群

一、前言

对于十字军试炼来说，1号Boss组合北地兽群是试炼团队的基本作战能力的，通过这4只怪兽考验的团队，击败2号3号将不会有什么太大的困难。

1号分为3场小Boss战——穿刺者戈莫克、酸喉/惧鳞、冰嚎，前二场战斗拥有3分30秒的软狂暴时间——如果不能在3分30秒内杀死他们，下一组小Boss会登场。第三场战斗拥有4分钟的狂暴时间。

二、团队配置及装备需求

坦克：2名
治疗：6名
DPS：17名
对困难模式来说，全团需要12万的DPS要求。

三、穿刺者戈莫克

1.Boss及技能

穿刺者戈莫克

血量：11853250（普通8924800）

对话结束后，戈莫克会从大门里出现，他会在10秒内接近你的团队。

穿刺者戈莫克的技能——

穿刺（Impale）：立即对目标造成150%的武器伤害，并令目标流血，每2秒造成3938-5062点伤害，持续45秒。流血伤害可最多迭加10层。

戈莫克大约每9-11秒使用一次穿刺。

Tips：保护祝福可以移除穿刺的debuff。

惊恐践踏（Staggering Stomp）：对15码范围内的所有目标造成11700-12300点物理伤害，并打断施法8秒。该技能有0.5秒的施法时间，以及20秒的冷却时间。

怒气高涨（Rising Anger）：使戈莫克的物理伤害提升15%，可迭加99层。

狗头人：戈莫克会在战斗中抛出狗头人，每抛出一个狗头人他就会迭加一层怒气高涨。戈莫克大约每20秒抛出一个狗头人，他最多只会抛出5个狗头人。



开战后不久，戈莫克会从他的兜兜里丢出一只狗头人。狗头人会依附在玩家背上并攻击玩家，打断玩家的施法技能，向人群丢炸弹。

被狗头人依附的玩家被杀死后，狗头人会爬回戈莫克身上。戈莫克一共有5只狗头人，他每丢一次狗头人会永久提升15%的物理伤害。

第一时间杀死狗头人，他们对治疗和法系来说是个大麻烦。

背上有狗头人的玩家会有一个名为“Snobolled!”的debuff。

极地狗头人奴仆

血量808860（普通539240），此即上文中提到得狗头人。当他在玩家背上时只能点杀，AoE技能无法攻击到他们。

困难模式下，他们对布衣的伤害在2500-3000左右。

极地狗头人奴仆的技能——

猛烈打击（Batter）：猛击目标，造成75%武器伤害，并打断施法5秒。

在玩家背上的狗头人会对玩家和他近战范围内的其它人使用这技能，如果没有专注光环精通，你基本上是无法施放读条法术的。

裂颅（Head Crack）：晕厥目标2秒。30秒冷却时间，狗头人一般在附上玩家后立即使用该技能。

燃烧弹（Fire Bomb）：对目标及其周围8码的所有目标造成4813-6187点火焰伤害，并留下一团火焰区域。站在火焰区域中会承受每秒7800-8200点火焰伤害，并迭加一个持续20秒的火焰debuff，debuff每2秒造成2000/层的火焰伤害。

Tips：对有漂浮术的目标，燃烧弹只会造成初始伤害，不会留下火焰区域。

因此可以让牧师给全体远程加上漂浮术，被燃烧弹攻击后补漂浮术，如果牧师足够聪明，那么可以保证全场不会存在任何的火焰区域。

2.战斗流程

由穿刺者的描述看，你需要2只坦克轮流坦克Boss。

在困难模式下，由于穿刺持续45秒，而戈莫克大约9-11秒使用一次穿刺，也就是说2位坦克的话每名坦克至少会迭加4层穿刺。

我们采用4层换T的战术：坦克1坦克Boss，在Boss施放第四个穿刺后，坦克2嘲讽。坦克2在Boss施放第四个穿刺后，坦克1嘲讽，这里需要注意，此时Boss身上一般已经有了2层的怒气高涨，普通攻击+穿刺很有可能造成超过4W的物理伤害，一个不注意坦克就会死亡。所以，坦克2在吃第三第四个穿刺的时候需要开启一定的自保技能。

在坦克1重新接手Boss后，骑士给坦克2保护祝福，解掉坦克2身上的穿刺debuff，坦克1接下来将坦克Boss到死。开荒阶段一般需要再吃3-4次穿刺，这3次穿刺需要技能覆盖（此时戈莫克的怒气高涨一般会有4层了），安排牧师的守护圣灵/痛苦压制是合理且必要的。



对于团队来说，所有远程治疗需要离开Boss20码左右并分散站位，避免被惊恐践踏攻击到，团队治疗每20秒关注下惊恐践踏对近战造成的伤害以及被狗头人附身的队员生命即可，其它时间所有治疗（包括团队治疗）都应该用力治疗两个坦克。

如果漂浮术的使用恰当，场面应当不存在火。当然，如果身上没有漂浮术，那么被燃烧弹攻击后需要第一时间离开当前区域，否则身上的火焰debuff很可能要了你的命。

这场战斗中，所有远程的击杀优先级应当是：狗头人→Boss。由于狗头人打断施法的特性，在MT治疗被狗头人附身时，可考虑开启光环精通以防止可能的坦克死亡。





在击败戈莫克后，两条北地大虫子会出现。

四、酸喉/惧鳞

习惯上我们称呼酸喉为毒虫，称呼惧鳞为火虫。

1.Boss及技能

酸喉Acidmaw

血量6693600（普通5020200），戈





莫克死后，惧鳞会进场，同时酸喉会从地下钻出来，露一半在地面，起始位置是左边。

大约45-50秒后两只虫子都会钻地，当再次上来后，酸喉会将全身暴露在地面上，并开始移动，而惧鳞则只有一半在地面上。45-50秒后他们会再次钻地，下次上来时惧鳞全身在地面，酸喉则是半身在地面，如此循环。

半身状态下（不可移动状态，无普通物理攻击）——

酸液喷射（Acid Spit）：对一名敌人造成10175-11825点自然伤害，1.1S施法。这是半身状态的酸喉的普通攻击。

麻痹喷雾（Paralytic Spray）：1.1秒施法，对一个随机敌对目标及其周围10码内的所有敌对目标造成12950-15050点自然伤害，并使他们获得麻痹剧毒（paralytic toxin）的debuff。

横扫（Sweep）：1.5秒施法，对周围15码内的所有目标造成10175-11825点物理伤害并打退他们。

全身状态下（可移动状态，有普通物理攻击）——

酸液喷洒（Acidic Spew）：对施法者前方锥形区域内的所有敌人造成每0.25秒共4625-5375点自然伤害。持续2.5秒。

痹撕咬（Paralytic Bite）：对目标敌人造成18500-21500点自然伤害并使其获得麻痹剧毒（paralytic toxin）的debuff。

泥浆池（Slime Pool）：在身后留下一个泥浆池，泥浆池会慢慢扩散，持续1分钟。任何位于泥浆池中的玩家会受到每秒4000的自然伤害。泥浆池的释放外形与扩散类似naxx格洛布鲁斯的毒圈。

麻痹剧毒（paralytic toxin）：施放麻痹剧毒，每2秒承受逐渐增加的自然伤害（起始为5000/2秒），并降低移动速度（每秒10%）。当完全麻痹后，将无法动弹。持续1分钟。燃烧胆汁可以中和麻痹剧毒。

狂暴（Enrage）：惧鳞死后，酸喉会狂暴，提升所有伤害50%。

惧鳞Dreadscale

血量6693600（普通5020200）。

半身状态下（不可移动状态，无普通物理攻击）——

吐火（Fire Spit）：对一名敌人造成10175-11825点火焰伤害，1.1秒施法。这是半身状态的惧鳞的普通攻击。

燃烧喷雾（Burning Spray）：1.1秒施法，对一个随机敌对目标及其周围10码内的所有敌对目标造成12950-15050点火焰伤害，并使他们获得燃烧胆汁（burning bile）的debuff。

横扫（Sweep）：1.5S施法，对周围15码内的所有目标造成10175-11825点物理伤害并打退他们。

全身状态下（可移动状态，有普通物理攻击）——

熔火喷洒：对施法者前方锥形区域内的所有敌人造成每0.25秒4625-5375点火焰伤害。持续2.5秒。

燃烧撕咬（Burning Bite）：对目标敌人造成18500-21500点火焰伤害并使其获得燃烧胆汁（burning bile）的debuff。

泥浆池（Slime Pool）：在身后留下一个泥浆池，泥浆池会慢慢扩散，持续1分钟。任何位于泥浆池中的玩家会受到每秒4000的自然伤害。泥浆池的释放外形与扩散类似naxx格洛布鲁斯的毒圈。

燃烧胆汁（Burning Bile）：施放燃烧胆汁，每2秒使目标及其周围10码范围内的所有人受到8325-9675点火焰伤害，持续20秒。受到燃烧胆汁伤害的目标可以移除麻痹剧毒的效果。

狂暴（Enrage）：酸喉死后，惧鳞会狂暴，提升所有伤害50%。

2.战斗流程

在戈莫克死后，门会再次打开，惧鳞开始进场。此时，利用进场的时间将戈莫克阶段遗留下的狗头人处理干净，等待战斗的开始。



第一次下地前：

惧鳞会移动到右边的位置，戈莫克阶段的2个坦克负责坦克身体都在地面的虫子，在第一次下地前，是坦克惧鳞。

由于惧鳞会使用燃烧撕咬攻击当前坦克，所以当坦克1获得了燃烧胆汁的debuff后，坦克2嘲讽惧鳞。此时，坦克1带着燃烧胆汁的debuff去找团队中中了麻痹剧毒的队员。

由于可移动的虫子拥有正面锥形范围的AoE，所以坦克需要注意，必须将他们面朝墙壁坦克，切不可对着人群（AoE的距离为55码）。

身体都在地面的虫子会在身下施放泥浆池，坦克注意绕墙壁移动即可，过程类似naxx的格洛布鲁斯。

根据此战术，中麻痹剧毒的队员不必移动，继续攻击当前目标即可，等待坦克来解除麻痹剧毒的debuff。

另一方面，安排一位远程（通常我们让术士担任这个工作）坦克一半身体在地面的虫子，它只会使用1.1秒施法的普通远程攻击并且不会移动，所以远程能够坦克。

此时，团队注意保持距离，火虫（惧鳞）的燃烧胆汁是带有AoE效果的。



DPS的分配上，由于一半身体在地面的虫子的横扫技能会把周围的人击飞，所以近战只攻击身体都在地面的虫子，而远程则对付一半身体在地面的虫子。

第一次下地—第二次下地：

在开场45秒后，两条虫子会钻地，再次上来后他们会互换角色，火虫一半身体在地面的虫子，毒虫（酸喉）则成为身体都在地面的虫子，近战坦克拉住毒虫，之前安排的术士则拉住火虫。此时开嗜血/英勇，全团（近战/远程）全部攻击毒虫，争取在接下来的45-50秒内干掉毒虫。





第二次下地：

在第一次上地后45-50秒，两只虫子会再次钻地，如果DPS正常的话，在刚才的嗜血阶段，毒虫应该仅剩下不多的血量。

在第二次上地后，火虫成为身体都在地面的虫子，此时和第一次下地前一样，由2位坦克轮流拉火虫，中燃烧胆汁的坦克负责去解除麻痹剧毒，术士则坦克毒虫。近战攻击火虫，远程攻击毒虫。此阶段毒虫应当被杀死。火虫会狂暴。

狂暴后，两位坦克需要用免伤技能覆盖，事实上，狂暴后的伤害并不恐怖，在没有了毒虫干扰后并不困难。之后的过程仅仅是分散站位，攻击火虫，如果DPS不够，可能还会让火虫下地一次。

五、冰嚎

KILL OR BE KILLED.

冰嚎

血量18128500（普通13247500），在上个阶段的虫子死后冰嚎会从门后步入场中，坦克需要立即接手。

1.Boss及技能

凶猛头击（Ferocious Butt）：对目标施展凶猛的头部撞击，造成83650-96350点物理伤害，并使之昏迷3秒。

旋风（Whirl）：旋风般攻击周围15码内所有敌人，对他们造成12950-15050点物理伤害，并将他们击退。

寒地之息（Arctic Breath）：冰冻之息冻结施法者面前锥形范围内的目标，在5秒内造成30000点冰霜伤害。

强烈撞击（Massive Crash）：跃向空中并带着强大的压迫力击向地面，对所有敌人造成16188-18812点物理伤害，使其昏迷并击退。

战斗开始后，每过1分钟，冰嚎会跃到场地正中施放（施法时间1秒）此技能，将团队成员以场地中心为圆心震到四周的墙壁上。

之后，所有团队成员会沉默7秒，冰嚎在这7秒内会选定一个玩家（它会面向选定的目标看一眼，同时会有醒目的团队报警），昏迷结束后，冰嚎会跃到选定目标另一侧的墙边，向着选定目标冲锋。任何人都不能站在

冰嚎的冲锋路线上，否则会被秒杀（践踏，践踏12码范围内的敌人，造成50000点物理伤害）。

践踏（Trample）：践踏12码范围内的敌人，造成50000点物理伤害。在冰嚎冲锋时被撞到的玩家会使冰嚎触发此技能并获得泡沫之怒。

泡沫之怒（Frothing Rage）：近战伤害与攻击速度提高100%。该技能可被猎人的宁神射击与盗贼的毒药解除。

惊恐晕眩：因强烈的撞击而陷入昏迷，无法行动并且受到的伤害提高100%，持续15秒。

如果冰嚎在冲锋时没有撞到任何人，那么它会一头撞到墙上，并昏迷15秒，在此期间对冰嚎的伤害提升100%。这也是不能被冰嚎撞到的原因之一，如果被撞到，那么就会损失这15秒无干扰且200%伤害的时间。

2.战斗流程

冰嚎的战斗并不复杂，但需要全体团员集中注意力。

冰嚎出场后，MT将冰嚎拉到场地正中央，所有团员分散站位（尤其是治疗），远程必须离开Boss15码防止被旋风。而近战需要注意站位，防止被旋风打进双虫阶段遗留的毒圈里。



如下图所示。

战斗开始后每60秒，冰嚎会跳到场地中央，使用强烈撞击，在此前，每个人都必须注意，自己和冰嚎的连线所对应的墙壁不是凹陷处，这是为了避免被撞进A、B、C、D这些点，导致无法第一时间躲避冲锋。

在昏迷的7秒内冰嚎会盯一名团员，昏迷结束从另一

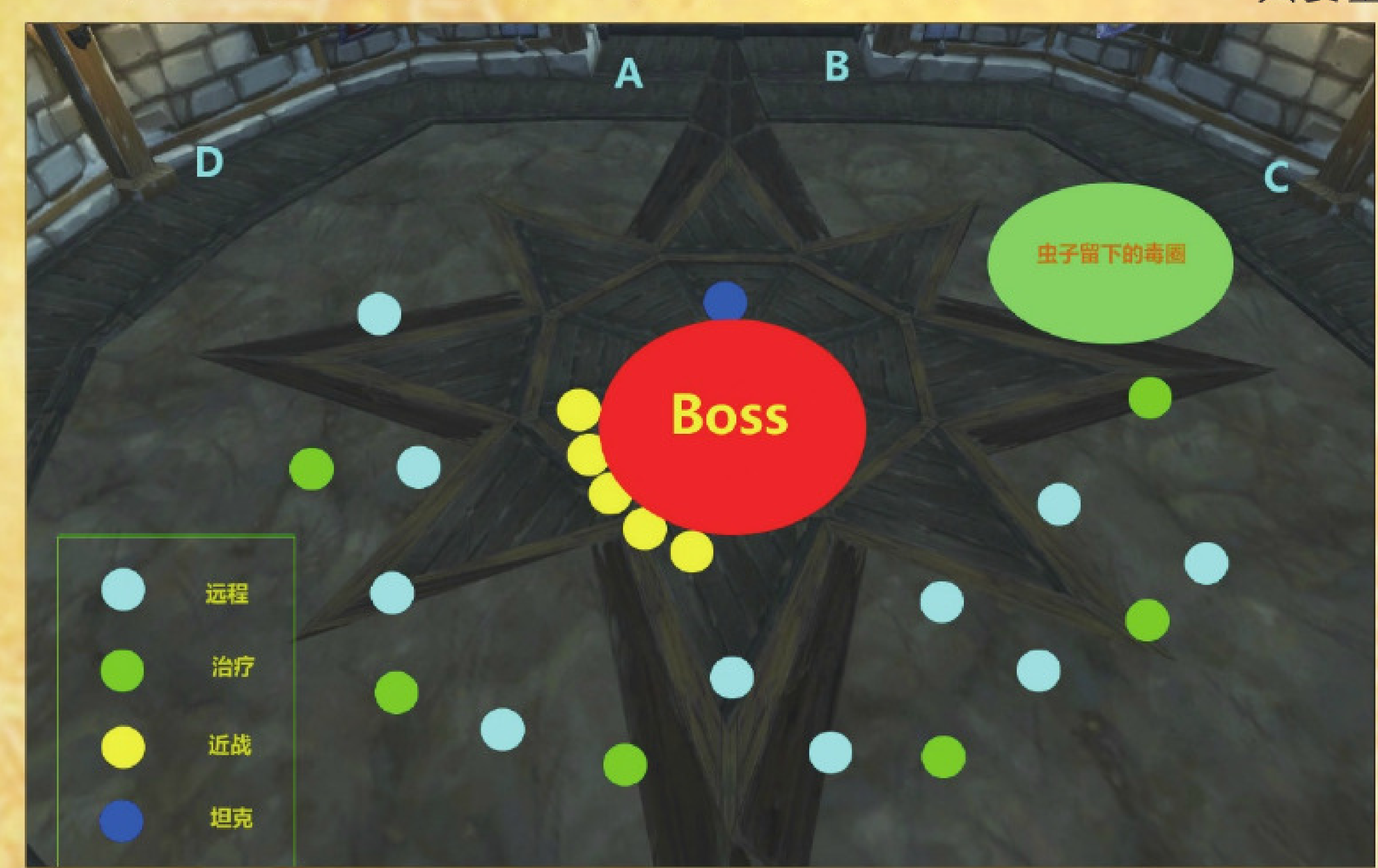


边开始向着此人冲锋，被盯得玩家和其附近的玩家都必须第一时间离开冰嚎的冲锋路线，如图所示。



当躲避了冲锋后，冰嚎陷入15秒的昏迷状态，治疗将全团血加满，DPS开技能轰击冰嚎。重复此过程，直到冰嚎死亡。





只要全团无人被冲锋到，保证每一次的昏迷都被利用，那么对于满员进冰嚎阶段的团队来说，DPS并不是问题。

Tips：准备好迅捷药水是必要的。

3.治疗要点

MT治疗：本场战斗的治疗压力不小，所有的治疗都是MT治疗。

团队治疗：只有冰嚎释放寒地之息时需要关注，这是上面站位图中将治疗分开的原因。

寒地之息在5秒内一共造成3W点伤害，130冰抗减免后仍然有平均2.4W的总承受伤害，而处于寒地之息下的团员将受到昏迷状态的影响，所以需要没有受到寒地之息影响的治疗给予治疗。

贾拉克瑟斯领主

一、概述

在战胜了北地兽群后，搞笑的侏儒大法师会召唤出一只恶魔领主，不过似乎恶魔领主并不听从大法师的命令，于是小侏儒就……

好吧不扯那么多废话了，这是整个十字军副本最简单的Boss，流程非常公式化，只要每个人都知道自己该干什么，那么你们可以在几次尝试内就干掉他。



二、贾拉克瑟斯领主

贾拉克瑟斯领主

血量26495500（普通20222250）。

1.Boss及技能

魔化火球（Fel Fireball）：造成34125-35875点火焰伤害，并附带一个持续5秒每秒造成10725-11275点火焰伤害的dot。2秒施法时间，可打断。

魔化闪电（Fel Lightning）：向一名敌人发出一道军团闪电并跳跃攻击其周围的敌人，军团闪电可最多攻击5个敌人。造成11700-12300点火焰伤害。该技能拥有10秒的冷却时间，但cd到了不一定施放，一般12-20秒施放一次。

焚化血肉（Mistress of Paincinerate Flesh）：将你的血肉燃烧殆尽!下一次受到的治疗效果将被吸收85000点，并且在12秒内造成的伤害降低50%。若焚化血肉未在持续时间结束前被移除，将会造成燃烧炼狱的效果。该技能大约每23-28秒施放一次。

燃烧炼狱（Burning Inferno）：燃烧炼狱对所有友方目标每1秒造成7800 - 8200点火焰伤害，持续5秒。如果焚化血肉不在12秒内被移除就会触发此效果，这是焚化血肉必须得到治疗的原因之一。

军团烈焰（Legion Flame） 军团烈焰每1秒造成6338-6662点火焰伤害，同时你每1秒也会引发军团火焰，持续6秒。在获得这个debuff后，玩家必须立即移动，每一秒都会在移动前的地面上留下一团军团火焰，站在火里会受到额外的火焰伤害。该技能大约每30-40秒会施放一次。

虚空威能（Nether Power）：虚空的威能使造成的魔法伤害提高20%，持续30秒。该技能为贾拉克瑟斯领主给自身的一个buff，初始时10层，即提升200%伤害。驱散也好魔法偷取也好，该buff必须被立即移除，否则紧接着的魔化闪电很有可能造成团队减员。该技能大约40-45秒使用一次。

炼狱爆发（Infernal Eruption）：贾拉克瑟斯领主召唤一座炼狱火山，不断喷出炼狱火。该技能将和虚空传送门轮流使用。

注：普通模式下只会刷新3个地狱火，困难模式下火山成为一个可攻击的目标，不摧毁的话，会源源不断的喷出地狱火。

虚空传送门（Nether Portal）：贾拉克瑟斯领主开启一座通往虚空之界的传送门，对传送门10码范围内的目标造成10725-11275点暗影伤害。

传送门内将不断刷新痛苦仕女





（Mistress of Pain），该技能将和炼狱爆发轮流使用。

注：普通模式下只会刷新1个痛苦仕女，困难模式下传送门成为一个可攻击的目标，不将其摧毁的话，门内会源源不断的刷新痛苦仕女。

虚空传送门（Nether Portal）

血量806400。

困难模式下，如果门不被摧毁，那么门内会源源不断的出现痛苦仕女，对开荒团队来说一个门出来2个仕女就意味着灭团。

痛苦仕女Mistress of Pain

血量943670

痛苦仕女有以下技能——

女妖斩击（Shivan Slash）：穿透护甲的回旋式攻击，造成75%武器伤害。

旋转痛苦尖刺（Spinning Pain Spike）：对目标造成相当于其生命力上限一定比例的物理伤害。通常会对目标造成80%最大生命值的伤害，需要牧师给盾。

女妖施放这个技能时会给目标上一个同名的debuff，治疗有足够的反应时间给目标加上盾。

仕女之吻（Mistress' Kiss）：仕女之吻分散你的注意力，造成13650 - 14350点暗影伤害并且中断你的施法8秒。





军团烈焰（途中方块人员即为身上有军团烈焰的队员）

该技能只会在困难模式下施放。女妖会给一些团队成员此debuff，这些玩家的任何施法技能都会导致反制效果。对于各施法职业来说，身上有此debuff后，使用一个非当前主要使用的类型法术来“骗”取反制即可。

以下为治疗职业的应对方法：

骑士：N/A（读条后立即esc有一定几率取消此debuff且不受反制）

牧师：心灵震爆

萨满：熔岩爆发

德鲁伊：星火术。

炼狱火Felflame Infernal

血量310063（普通模式215696），血量不多，但会自焚技能，近战处理时务必注意。

三、团队配置

坦克：2名，一个坦克Boss,一个坦克刷新的痛苦仕女和地狱火

治疗：6名

DPS：17名

四、战斗时间轴



炼狱火有如下技能——

魔化炼狱（Fel Inferno）：对以自身为圆心半径13码范围内的敌人造成周期性的火焰伤害，持续6秒，这是一个引导法术。即自焚。每秒造成5000点火焰伤害（普通模式为2500点）。

魔化焦痕（Fel Streak）：冲锋一个目标，对路径上的所有目标造成11700-12300点火焰伤害。

五、战斗流程

Boss被激活后，坦克将其坦克在地图正中央，团队分散站位，如图所示，Boss的魔化火球需要安排1名近战协助MT打断。

站位原则为，所有治疗都能加到场地中的任何一个人，这是为焚化血肉作的准备。

开战后不久Boss会给团队成员施放军团烈焰，中此debuff的团员需要向墙边移动，将火焰在脚下放开后返回原来的位置，保证自己在中焚化血肉的时候处于治疗的治疗范围内。对于暗牧来说，可以选择直接消散，将火焰固定在脚下。

Boss会给自己施放虚空威能，团队里的法师需要第一时间偷取。

当领主施放焚化血肉时，所有治疗对着中焚化血肉的队员治疗，这是本场战斗最重要的部分。

战斗开始后20秒，领主会召唤出一个虚空传送门，此时，所有DPS攻击传送门，务必在第二个痛苦仕女出现前摧毁传送门。

2T将痛苦仕女坦克住后拉至近战范围（即场地中央），远程DPS在攻击Boss的同时帮助处理女妖。

战斗进行到1分20秒时，领主会召唤出一座火山，此时全体DPS转集火火山，如果DPS及时击杀了火山，那么应当只会有3-4个地狱火。

所有人员此时需要注意地狱火的自焚，远离自焚的地狱火！在此阶段所有人都必须注意自保。

在战斗进行到2分10秒时，开英勇/嗜血，以应对2分20秒的虚空传送门。需要明确的是，地狱火多刷新一个是可以被容忍的，但痛苦仕女多刷新一个是不可容忍的。务必需要在刷新第二个痛苦仕女前摧毁传送门。考虑到战斗进行到2分钟可能的减员，此时开嗜血是合适的。

3分20秒会刷新第二次火山，转集火击杀之。

如果DPS足够的话，一般是不会打到4分20秒的，如果战斗进行到了4分20秒，那么DPS注意开启所有的大技能击杀传送门。



虚空传送门
领主将在0：20，2:20,4:20召唤它



从门中涌现的痛苦仕女



开战后1：20，3：20，领主会召唤一座火山



地狱火阶段近战注意自保

六、注意点

痛苦仕女：虚空传送门阶段刷新的痛苦之女有2个需要注意的技能。旋转痛苦尖刺对于血量不满的队员来说就是必杀，需要牧师第一时间给盾，将两个牧师安排在对角的位置，保证他们能够给全场任何一个位置的人员加盾是必要且合理的。

而对于女妖之吻，在技能介绍里指出了相关治疗职业的解决办法，只需要治疗职业注意留意此技能即可。

地狱火：对于地狱火来说，最大的减员可能即是，近战在处理地狱火时，附近的地狱火飞了过来并开始自焚，而近战没有及时离开，从而被地狱火的自焚加Boss的军团闪电杀死。



阵营勇士

一、概述

这场一场竞技场规则的战斗，所有的NPC都不能嘲讽，同类型控场技能作用时间会递减，并且施放三次之后会免疫此类控制10秒。

NPC都带着一个2分钟CD的部落徽记。

即使是PVP规则，NPC还是骷髅等级的，需要的命中跟一般Boss相同。

一共有10名NPC，3个治疗NPC，3~4个远逞NPC，3~4个近战NPC

位置分布：



二、Boss简介

治疗NPC

萨满（恢复），314万，会施放回春、生命之花等瞬发治疗以及滋补术和愈合等吟唱治疗，血量低时会放树皮术

部落

夏巴德

联盟

瑟瑞克加尔

德鲁伊（树型态），314万，会对集火目标施放大地盾，并且施放激流、次级治疗波等治疗法术，还会插各类图腾辅助战斗。

部落

梅拉朵·谷行者

联盟

艾琳·雾蹄

圣骑士（神圣），314万，会使用神圣震击、圣光闪现、圣光术等治疗法术，血量低时会施放无敌。

部落

维兰娜

联盟

黎安卓·唤日

牧师（戒律），258万，会施放忏悟、快速治疗、恢复等治疗法术、并且施放群体恐惧。

部落

安萨·修炉匠

联盟

严厉的凯普司

远程NPC

牧师（戒律），314万，会使用星火、月火、虫群、精灵火等伤害型法术，也会吟唱根须缠绕和飓风术来限制我方的行动，由于无法使用变型术控场，通常是会被放空的NPC，他的飓风术不能驱散，常会扰乱我方节奏。

部落

卡薇娜·林地之歌

联盟

碧拉娜·风暴之蹄

猎人，314万，会使用爆炸射击、瞄准射击、稳固射击、毒蛇钉刺等伤害型技能，也会用翼龙钉刺、冰霜陷阱等控制型技能，并且使用跳脱拉开距离。

猎人转换集火目标快而且伤害高，只能尽量限制他的行动避免造成过多伤害，负责控制猎人者要特别注意他的攻击目标是否处于危险状态。

部落

猎人爱莉希雅·月巡者+宠物：睿卡

联盟

赫拉德·月巡者+宠物：月夜猛虎

法师（奥），258万，会使用秘法冲击、秘法弹幕、寒冰剑等伤害法术，以及变形术、魔法反制、冰霜新星，扰乱我方节奏，被集火时会施放冰箱。此NPC的控制都是可驱散型法术，变型术的驱散和群体驱散冰霜新星要实时，还有注意我方治疗是否被反制，其它治疗要给予适时支持。

部落

诺佐·啸棍

联盟

金赛尔·凋捓

暗牧，314万，会使用痛、吸血之触、精神鞭笞等伤害型法术，并且施放群体恐惧，被集火时会施放影散。暗牧的存在主要是DOT伤害，与其它NPC比较起来对团队的威胁不大，属于比较次要的控制。

部落

布芮娜·夜坠

联盟

薇薇安·黑语



术士（痛苦），258万，除了施放灼热之痛和恐惧术外，痛苦动荡是让牧师和骑士头痛的技能，若驱散了

会带有四秒的沉默，不过此沉默也是可以再被驱散的，此外还要特别注意他的地狱烈焰，也就是自焚，常会对进战职业造成大范围的伤害，除了注意此技能外，也可安排萨满或DK焦点打断。

地狱犬是相当麻烦的宠物，可以恐惧放逐，骑士的驱邪有恐惧效果，他的沉默带有反制效果，治疗被反制时其它治疗必须给予支持。

部落
瑟芮莎·厉溅+地狱犬
联盟
哈克佐格+地狱犬

近战NPC

死亡骑士，314万，会施放冰炼，疾病，死亡之握等，一个有特化过天赋的DK很容易能把此NPC控制好。

部落
提瑞斯·暮刃
联盟
高葛林·影斩

盗贼，314万，盗贼攻击相当高，而且有暗影斗篷和暗影闪现的技能，建议可以用物理性的控制职业去控制他，例如战士和德鲁伊。

部落
艾芮丝·影步
联盟
马兹迪娜

战士，314万，战士在剑刃风暴时是免疫控制的，另外会拦截集火目标，建议由防战或DK负责控制。

部落
修库尔
联盟
纳霍克·破钢者

萨满（增强），314万，会使用风暴打击等技能，还会打断施法，负责控制者最好要有余力能拆除他的图腾。

部落
夏巴德
联盟
伯洛连·顽角

圣骑士（惩戒），314万，比较麻烦的是自由行动祝福，建议由防战或者是法师和术士的控场炼来控制，战士可以盾猛消除BUFF，法师能偷取骑士的自由行动。

部落
维兰娜
联盟
玛力萨·亮刃

三、攻略过程

开场：

盗贼可以先闷棍，由DK用死亡之握把优先目标拉过来人群集火，这时冰法使用水元素去冰霜新星，这样有大部分的NPC尤其是近战会在开场就使用掉部落徽记，看了大部分NPC破冰后再来战士破胆，这样开场可以争取约十秒不需要控场的时间，开始嗜血术RUSH第一个目标，以利大家看清楚场面情况，争取更快速的击杀第一个目标。



我方对近战的控制：





防战：保持控制的职业断筋，适当时机给予缴械，被拉远距离或要接触到被集火队友时可以用拦截和冲击波，适合控制盗贼和战士。

野德：除了飓风术和根须缠绕，还有野性冲锋和晕击，有多种控制技能，几乎可以完控所有的近战职业。

死亡骑士：冰炼，死亡之握，食尸鬼的晕，适合控制死亡骑士和战士。



控制链：

法师配合德鲁伊树&枭兽或术士可以做出一个较完美的控制链，去主控一个近战加副控一个远程，或者控制两个远程，法师使用变型术控制近战，术士恐惧德鲁伊飓风远程，变型术免疫之后换术士恐惧接手，或者是德鲁伊吹绑。远程免疫羊之后再互换控场对象。风险是有可能负责控制的人员被集火，法师把冰霜新星留在这个时候，争取控场支持和治疗反应时间。

治疗控制：

术士控制树形态德鲁伊是很有优势的，放逐加上恐惧，中间



的空档用狗的反制和死亡缠绕去打断他的施法，如果被集火又要兼顾控场的情况，虽然有传送法阵，仍很容易发生危险，最好给他萨满的大地盾或骑士的圣光信标。

骑士萨满牧师这类吟唱型治疗，必须分配专门打断职业，圣骑士建议由盗贼或是防战负责断法，萨满和牧师一样可由贼和防战负责或者可由元素萨满焦点来断法，这样就可以多个职业集火。如果不是贼负责断法，那必须保持该职业的语言诅咒。





简单的焦点打断宏：／cast [target=focus] 断法技能

进攻驱散：

HOT和萨满的大地盾，都是要第一时间驱散的技能，由于NPC的治疗量都非常大，驱散HOT显得更加重要，建议分配两个来做这个工作，增强萨满元素萨满和暗牧都很适合，且不会影响太多的输出。

在集火圣骑士和法师的时候特别要注意他的无敌和冰箱，戒律牧师可点出减少一秒群体驱散施法的天赋。





击杀顺序：

正常都是选择先杀两个治疗，比较四个治疗职业，萨德牧圣，牧师的血是最少，且没有特殊的保命技能，适合优先击杀；萨满由于战栗图腾会影响术士恐惧的控场，建议在术士主控德鲁伊而恢复萨满又存在的情况，优先击杀恢复萨满；优先击杀两个治疗职业之后，可以先选择对大家威胁性大的非治疗NPC。

萨＞牧＞德

萨＞圣＞德

牧＞萨＞圣

牧＞圣＞德

近战里适合优先击杀的职业，盗贼和萨满，盗贼机动性强伤害高，萨满的战栗图腾会影响术士恐惧术，地灵之力会免疫减速技能，这两个职业建议优先击杀，尽量选择让野性德鲁伊控制优先击杀的近战，开始击杀该目标后可以支持其它近战职业的控制。

远程里适合优先击杀的职业，猎人和术士，

猎人转目标快速，在配合其它NPC进行集火的时候造成的伤害很迅速实时，而且还有瞄准射击，威胁性极大，适合及早杀掉。

在有暗牧的情况下，术士的痛苦动荡会使人不敢解魔法，配合暗牧的DOT和其它输出NPC的集火，很容易就造成减员，自焚也是很困扰近战的



技能，所以在同时有暗牧和术士的情况下，建议优先击杀术士。



如果有四个近战，一定要先把盗贼或萨满杀掉，否则场面会很危险，3近战则建议先杀猎人或术士。

4个近战　贼＞猎＞术＞萨

3个近战　猎＞术＞贼＞萨



自保：

近战头上都要有明显的标记，容易被击杀的职业平时尽量远离，不要等到被集火才做出反应，这样往往会来不及被秒杀。

支援被集火队友的技能：

元素萨满的群体缠绕，雷霆风暴

法师的冰霜新星

鸟德的台风

牧师的群恐

战士的破胆

冰DK的群体冰墓

上述职业多留意场上情况，适时化解队友危机

丢给被集火目标的保命技能：

圣骑士的保护祝福、神性牺牲或牺牲圣御+圣佑术或无敌、圣疗术

戒律牧师的痛苦压制

神圣牧师的守护圣灵和身心合一加速盾

这些都是能瞬间解救队友的关键技能，刚开局不要省这些技能，该放就放掉。

骑士的制裁之槌和猎人的瞄准射击通常是配合其它NPC集火的信号弹，治疗者要特别注意制裁之槌和瞄准射击的DEBUFF，以实时给予救命的技能。







部落徽记：

控制职业一定要戴上部落徽记，贼的致盲是无法驱散的，或者是控制时可能距离大部队太远，队友无法帮忙驱散，这时候徽记就很重要了，失控的近战NPC很容易瞬间造成减员。

结论：

战斗的时间会维持很久，通常会在十分钟以上，但是关键时间是在开场的三分钟，在对方NPC死了一半而我方没有太多减员的情况，这个Boss就可以说是过了，所以开场后的三分钟就决定这场战斗的胜负。

华尔其双子

一、概述

华尔其双子是十字军试炼的4号Boss，见识过这个Boss战斗的流程后，不难把它和某个设计游戏联系起来，换白色吃白球躲黑球，换黑色吃黑球躲白球，也许这个Boss是整个十字军试炼最有趣的Boss。



二、Boss及技能

华尔其双子

血量：2个Boss共享39046000点生命值。

场上的门所给与的印记以及有益的Buff——

黑暗精华/光明精华：吸收黑暗能量，对光明目标造成的伤害提升，对黑暗目标造成的伤害降低。

右击场面上的4个门可获得对应的精华。精华会给与你与此对应的属性，当你是黑暗属性时，你对光明目标造成的伤害将得到大幅提升，对黑暗目标造成的伤害则会降低，同时，任何的黑暗伤害都会被吸收并叠加名为“威能提升”的Buff。当你是光明属性时则正好相反。在连续吸收同属性的小球伤害后你会获得加速Buff速度澎湃，提升70%的移动速度。

威能提升：可叠加100层，当叠加到100层后获得“强力黑暗/强力光明”的Buff。

强力黑暗/强力光明：对光明/黑暗目标造成的伤害提升100%，持续15S，并恢复最大魔法值的20%。

非团队技能——

双子尖刺：下一次攻击造成125%武器伤害，并附加持续15秒可叠加10层的增加20%承受伤害的Debuff，冷却时间20秒。

双子对各自坦克的额外伤害技能，针对1个坦克拉2个Boss的技能。

光明之盾/黑暗之盾：特殊技能。吸收120W伤害，盾存在期间无法被打断施法。持续15秒。

当一个Boss施放盾的时候，另一个Boss会获得双子威能的效果。

双子威能：使双子的物理伤害提升20%同时使双子能够双持攻击，并且每次命中目标会叠加一个名为“华尔其迅捷”的Buff。

华尔其迅捷：提升双子的攻击速度10%，可最多叠加100层，持续15秒。

这意味着在一个Boss施放盾的时候，另一个Boss对坦克的近战攻击会大幅提高。同时，施放盾的Boss会立即施放双子契印，需要团队立即打破盾然后打断双子契印。

双子契印：使双子恢复50%的生命值。

光明漩涡/黑暗漩涡：特殊技能。每秒造成15600-16400点火焰/暗影伤害，持续5秒，这是一个8秒施法（不可打断）的法术，施法完毕后双子开始引导一个持续5秒的AoE效果，可以通过换对应颜色的属性来避免此技能带来的伤害。

此4个技能（光明之盾/黑暗之盾/光明漩涡/黑暗漩涡）都属于本场战斗的特殊技能，可看成一组技能（一个循环），战斗开始后45秒，2个Boss的其中一个会选择4个技能中的一个施放，施放后该技能在该循环内不会再出现，45秒后2个Boss会从剩下的3个技能中选取一个施放，如此4次后，2个Boss轮流施放完了这4个技能，此时，4个技能的冷却时间被重置，进入新的循环。在下个循环中，2个Boss仍然会从4个技能中随机选取一个施放。

对团队技能——

黑暗涌动/光明涌动：每2秒对异色目标造成4500点暗影/火焰伤害，一直存在的全场伤害，白天使的是光明涌动，黑天使的是黑暗涌动，这两个分别对黑色/白色目标。造成每2秒4500点的火焰/暗影伤害，可以被抗性减免，130抗性+人物10%减伤下平均2秒3200，全团压力为每秒4W，即需要每秒4W的全团治疗技能。

暗影之触/光明之触：每2秒造成5850-6150的暗影/火焰伤害，持续20秒，每45秒对随机2个目标施放，战斗开始后15秒，两个Boss会分别使用对应颜色的此技能，随机给2个目标此deBuff（一共4个deBuff，2黑2白），当受到此deBuff的队员转换到与deBuff相同的颜色时，他身上的deBuff会消失。

绽放黑暗/绽放光明：对周围6码内的所有目标造成14625-15375的暗影/火焰伤害，由场上漂浮的球体触碰到玩家后触发。

开场后不久场上会出现黑色和白色的小球，触碰到这些小球后即会触发这个AoE爆炸效果。

球的运行规律：遇到墙壁后反弹，除非撞到玩家，否则一直存在。

三、推荐的团队配置及团队构成

坦克：2名，一位拉白色的Boss，一位拉黑色的Boss

治疗：5-7名，其中2名看坦克的治疗，3-5名看全团的治疗

DPS：14-18名。

守门员：4人，可由治疗/DPS兼职。但必须是电脑不卡，思维清晰，拥有一定STG游戏基础的人员。

战胜困难模式的此Boss，至少需要团队平均226-245的装备等级。

四、战斗流程

这场战斗的流程并不复杂。

开战前除指定的4位守门员以及负责拉白色Boss的坦克点黑门变成黑色属性外，其它所有团队成员点白门。





开战后，大部队移动到L1黑门附近攻击黑色Boss，如图。

大部队的所有人尽量站成一个点，这样可以保证与大部队同色的球可以炸到大部队的大部分人，以便于叠加威能提升的Buff。



4位守门员，以大部队为中心，按照下图中标示的防御区域，把出现的所有黑球全部吃掉

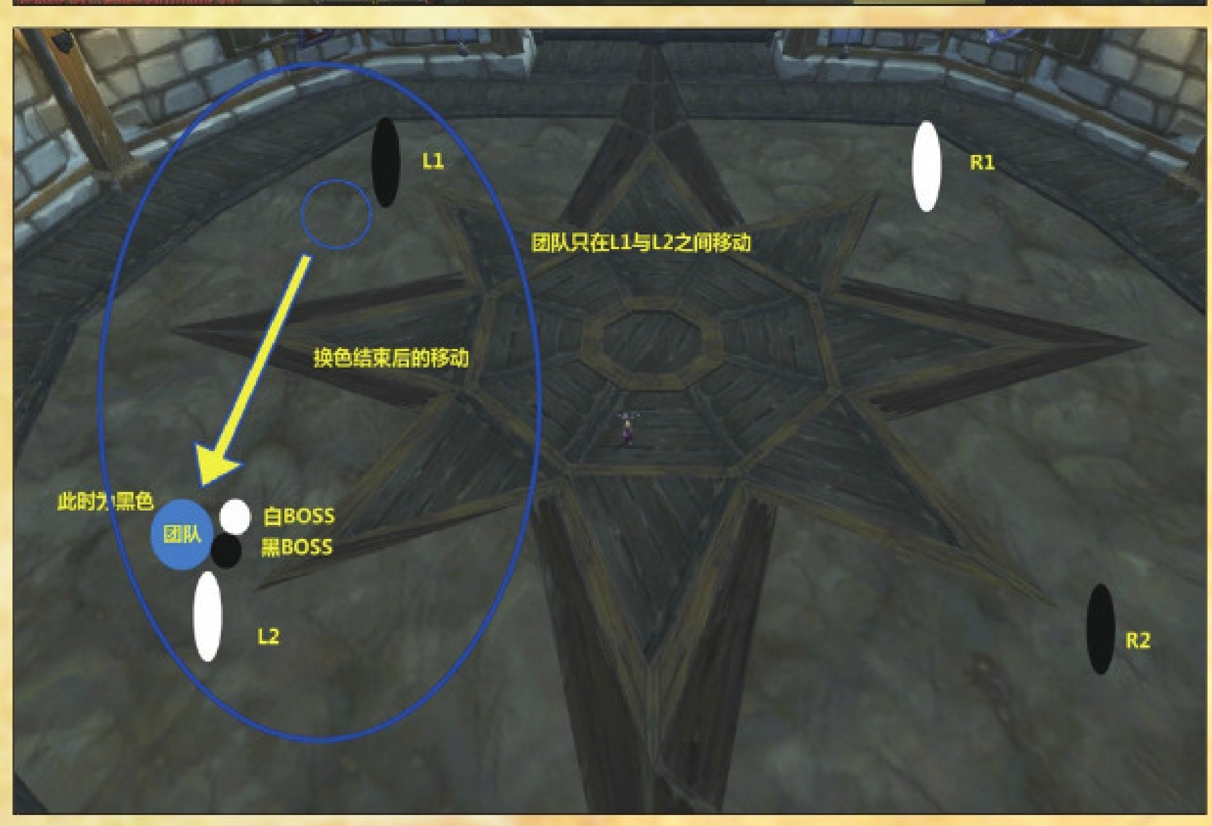
在开战后45秒的时候Boss会施放第一个特殊技能（光明之盾/黑暗之盾/光明漩涡/黑暗漩涡），此时大部队为白色，那么如果施放的技能是黑暗之盾则大部队不必换色，继续攻击黑色Boss；如果此时是光明漩涡，大部队不动，外场的守门员全部点白门切换属性，在AoE结束后换回黑色；如果此时的技能是光明之盾，则大部队需要立即点身后的门，换色攻击白色Boss将盾打破并打断双子契印（治疗技能）；如果是黑暗漩涡，则大部队更换颜色为黑色，在AOE结束后，外场的守门员点白门切换为白色，吃白色球，防止白色球炸到处于黑色属性的大部队。

在Boss施放3个特殊技能后，剩下的1个特殊技能可以被明确的预判出来，例如，如果1-3次的特殊技能分别是光明之盾-黑暗漩涡-光明漩涡，那么剩下的那个必然是黑暗之









盾，大部队可以提前换成白色准备应对最后的这个“黑盾”。

在处理特殊技能的过程中，如果需要大部队换为黑色，那么在换色应对完此次特殊技能后，全体移动到L2的白门处，如图。

反之，如果需要大部队换色为白色，那么在处理完技能后大部队移动到L1黑门处，整场战斗大部队的移动仅在L1、L2两个门之间发生，在移动之后需要注意的仍然是尽量站成一个点。

DP秒正常并不减员的话，最慢在第五次特殊技能施放前后Boss就应该死了。

因为守门员是与大部队颜色相反的，所以在大部队换色后也必须立即反应，换到对应的颜色。

撞球过程中，如果遇到比较难撞的情况，比方2个异色球夹着一个同色球，那么可以考虑将此球放过去，就算撞到大部队也就是10000的伤害，比自己先阵亡总是要好的。当然，原则上应当尽量避免放与大部队相异的球过去，如果有3个与大部队相异的球撞到了大部队，很可能造成一次灭团。

所有DPS职业：在非盾的时期，是没有多少压力的，在盾出现后立即做出判断，自己是白色，那么白盾就必须换色打。尽量使用俯视的视角，保证自己能够第一时间点到门换色。

同时，做2个简单的选取Boss为目标的宏是非常有效的。

如果不是守门员，那么记住和大部队站在一个点上，大部队移动时不要掉队。

最有可能出现的灭团原因：

1.在大部队因为换色时，场面正好刷新球，此时，如果是AoE技能，守门员为了避免被AoE很有可能和大



部队同色，这个时候大部队容易承受多个异色球的攻击，从而造成灭团。

应对：骑士开启无敌+神性牺牲，牧师开启圣歌，各职业注意自保技能的使用并适当躲球。

2.在大部队换色前，场面正好被撞的只有和大部队同色的球，此时，Boss出了不得不换色的特殊技能，大部队换色，被球撞，灭团。

应对：在下次特殊技能来临前5-10秒，大部队中的治疗/DPS主动出击，负责将附近的所有同色球吃干净，保证特殊技能时场地只有很少的球。

3.外场守门员miss过多死亡，导致大量漏球造成团灭。

应对：请团队治疗给与守门员更多的爱，同时守门员也应当更加谨慎。

Tips：可以使用普通模式来演练战术。

五、治疗分配及关键职业要点

坦克：对于坦克来说，AoE的时候可以考虑硬吃AoE伤害，对于非自己拉的Boss施放盾的时候，自己的目标会获得双子威能的Buff，同时攻击速度越来越快，在盾破前，你将承受大量的物理伤害，请开启你的各种减伤技能度过这15秒的“小狂暴”。

坦克治疗：在没有光明之盾/黑暗之盾坦克的治疗压力是很小的，可以抽空帮助治疗中暗影之触/光明之触的队员/在外场吃球的守门员。

团队治疗：推荐采用hot治疗模式。

全团的光环伤害在130抗性下，平均为每2秒 3600点，算上各职业的天赋减免，这个数值为平均3200左右。而245装备等级牧师的恢复/德鲁伊的回春的治疗量大致可以保持在2300-2500/3秒的水准，再考虑到光明审判/吸血鬼拥抱/神性风暴的随机回血，也就是说每个人身上只需要2个hot，就能抵消光环的伤害甚至还有溢出。

余下的伤害来自于暗影之触/光明之触以及守门员没有撞掉而漏进来的异色球爆炸。

治疗分配上，安排2个德鲁伊/牧师维持全团的回春/恢复，一个牧师维持守门员组/远程组的血线是比较合理的安排。也即3治疗应对黑暗涌动/光明涌动。

因为不能保证每个守门员都拥有超水平的擦弹技术，miss是难免的，而miss的后果是承受抗性减免后大约10000左右的绽放黑暗/绽放光明伤害，如果miss2个球，不是坦克职业的话就很可能死亡。所以团队治疗应当给与守门员更多的爱，力所能及的情况下尽量保证守门员身上有3个hot。

如果对秒TG弹幕游戏有比较深的造诣，那么可以尝试兼职守门员的任务，吃和自己属性相同的球会叠加威能提升的Buff，100层后获得的强力黑暗/强力光明附带有回蓝效果，对于装备不是特别理想但技术出众的治疗来说，这是最恰当的“技术弥补装备”的场合——你可以把装备宝石全部换成HPS向，靠着吃球获得的额外回蓝来维持续航。

守门员：明确自己的负责范围。在Boss放AoE的时候思路要明确，看准自己身上的属性，如果AoE和自己的属性相对，那么立即换色避免被AoE杀死。

阿努巴拉克

一、副本简介

阿努巴拉克是大十字军副本的守关Boss，难度比前4个Boss大了不少，其难度水准让gc（暴雪蓝贴发言人）非常满意。

这个Boss的打法分为1副坦和2副坦两种，两种打法各有优缺点，本攻略采用2副坦的打法。

想要战胜这个Boss，一些前期准备是必要的，这包含了2个副坦克格挡装的收集，在2副坦克的打法中，2位副坦的职业选择较1副坦来说更为宽泛，不必局限于战士和骑士2个职业，当然，战士和骑士仍然是最佳人选（个人认为战士更优）。

二、建议的团队构成/装备基础及团队分组

坦克：3人

包含1位主坦克和2位拉小怪的坦克，主坦克建议附魔自然抗（最好专业是制皮，手腕附魔70自然抗），有自然抗图腾的情况下保证280左右的自然抗以及全Buff后55000以上的血量即可。

两位副坦克建议由战士/骑士担任，穿格挡装，尽可能的保证四围在Buff后能够有101.8%，格挡值有3000。

治疗：6-7人

推荐3名治疗负责3位坦克的治疗（最好有至少2位骑士，3位骑士是最佳的），3-5名治疗负责透骨之寒，对于牧师来说可以1个人负责2个人的透骨之寒，其它职业负责1个人的透骨之寒，所以团队拥有2位牧师的话，只需要安排3位治疗团队的人员。详见第五部分。

DPS：15-16人，惩戒骑士几乎是必须的，最好有1名暗牧，他可以在P3维持一个小队的虫群治疗。

三、小怪及技能简介

奈幽掘洞者

血量727974，开战后10秒，55秒会各刷新4只

第一次P2阶段结束，Boss重新回到地面后5秒，50秒会各刷新4只

第二次P2阶段结束后5秒会刷新4只，此后每45秒刷新4只，持续到P3结束。刷新位置见第四部分。

此怪物不可被亡灵束缚。

暗影打击：闪现到目标背后造成40000暗影伤害，8秒施法，此技能释放时间固定，见第四部分的时间轴。

应对办法由骑士根据DBM（或类似插件）的计时条，在时间点到来前1-3秒释放神圣愤怒晕住小怪，过了此时间点小怪就不会释放此技能了。如果由于距离问题没有晕到，那么拉此小怪的坦克注意打断。

蜘蛛狂乱：这是一个光环效果。使得奈幽掘洞者周围12码的所有奈幽掘洞者的移动速度提升20%，攻击速度和施法速度提升100%，这个效果可叠加。

1副坦战术中，坦克需要1个人拉4只小怪，每个小怪身上将有3层蜘蛛狂乱的Buff。

2副坦战术中，每个坦克只需要拉2只小怪，每个小怪身上只有1层蜘蛛狂乱的Buff。

从安全性上讲，2副坦倒坦的可能小了很多。但对2名坦克拉怪位置有了更加严格的要求，每个坦克需要在不漏背的情况下将2只小怪坦克在指定的冰面上，保证和另一个坦克的小怪保持12码距离，还要保证不能离开太远，确保AoE职业能够A到全部的4只小怪。

弱点识破：奈幽掘洞者的每次成功命中的物理攻击都会使目标叠加此DeBuff，增加所受到的伤害25%，此DeBuff可以叠加9次，

一般来说叠到9层是不可避免的，此时坦克受到325%的伤害，但此DeBuff有个特性，对于格挡这个免伤手段来说，最终伤害=（小怪伤害-格挡值）×325%，也就是说，格挡值足够高的话能够对小怪的物理伤害“物理免疫”，这也是格挡属性在此作用巨大的原因。

对于战士来说，40秒一次的盾牌格挡状态下，可以造就实际意义上的“物理免疫”，这也是战士坦克的优势所在。

隐没：尝试钻入地下，无法在冰面上使用。2秒施法时间，这是将小怪坦克在冰面上的目的，防止他们钻地。当他们钻地后55秒他们会爬上地面，血量会回满。

冰霜之球

血量9000，开场漂浮在空中的小球，在困难模式下一共只有6个，被击落后不刷新，位置分别位于场地的前/中/后，每个区域左右各1。被击落后在落点生成一块冰霜区域（极寒冰霜）。

极寒冰霜：一块半径大致6码的白色区域，所有除Boss外的位于此上





的怪物与玩家的移动速度会降低90%（普通模式为30%），这块区域在P2有重要作用。

甲虫群

血量147420，P2阶段在场地四周不断刷新的白色小虫子。它们在刷新后会立即给随机一人100000的仇恨并向此人奔去。此怪物吃所有针对亡灵的控制技能。

沁酸之颚：被甲虫咬到即会叠加此DeBuff，每3秒造成1800点自然伤害，持续1分钟，这个DeBuff可以被叠加40次。也就说每被小虫咬到一下即会叠加一层此DeBuff，同时持续时间重置为1分钟。5层DeBuff时即是每3秒9000的伤害了，所以团队任何人都必须尽量的避免被甲虫咬到。

决心：在P2，被钻地后的阿努巴拉克刺中的小虫会获得这个Buff，通俗的称呼就是”狂暴”，提升100%的移动速度，同时免疫移动减速与晕眩效果。可被猎人的宁神射击和盗贼的麻醉毒药解除。

阿努巴拉克

血量27192750

冰冻斩：对当前目标造成25%的额外冰霜伤害并将目标冰冻起来，持续3秒，该技能的冷却时间是20秒，冻结的3秒期间MT会承受较多的伤害。

透骨之寒：透骨的寒冷浸透数个目标，使他们每3秒受到6000点冰霜伤害，持续18s。在25人模式下每次5个目标，在10人模式下每次2个目标。

该技能冷却时间应该在16-20秒，所以有微小几率场面同时出现10个透骨之寒。

追击尖刺：进入P2后，阿努巴拉克会追击一个人，被标记的玩家身上会有一个名为”阿努巴拉克的追击”的DeBuff，你可以看到地上的尖刺，那就是阿努巴拉克，被尖刺追上会受到刺穿的伤害。追击的速度会越来越快，直到尖刺撞上了极寒冰霜才会停止并恢复正常速度，然后转换目标继续追击。

刺穿：从阿努巴拉克的上方发射尖刺，对6码范围内的所有目标造成17672-19828点物理伤害，此伤害忽略护甲，但无法穿过极寒冰霜。

寄生虫群：释放出寄生虫群攻击敌人，每秒吸取每个目标30%的当前生命值，并治疗阿努巴拉克，最少将吸取250点生命。

这是阿努巴拉克P3阶段才会使用的技能，该技能造成的伤害为自然伤害，只能被抗性减免，天赋减免没有效果。同时，初始吸血为2倍，即吸取玩家250点生命，阿努巴拉克将回复500点生命，但回复效果受致死影响。

虫群伤害只根据玩家当前生命值决定，对于身上有盾的目标也是根据目标的当前生命值计算。

下面这个例子展示了虫群对玩家的伤害：

玩家初始有20000点生命，自然抗性为0

那么第一秒，玩家受到6000点伤害，生命变为14000

第二秒，玩家受到14000*30%=4200点伤害，生命变为9800

第三秒，玩家受到9800*30%=2940点伤害，生命变为6860

假设此时有牧师给该玩家施放了一个真言术盾，吸收量为6000

那么第四秒，玩家受到6860*30%=2058点伤害，生命剩余6860，盾剩余3042

第五秒，玩家仍然受到2058点伤害，生命剩余6860，盾剩余984点吸收量

以此类推。

另外需要注意的是，虫群的回血不因为伤害减免而减少，下面这个取自战斗记录的数据展示了虫群的回血数量。

一个拥有130自然抗性的猎人，在团队拥有3%减伤（戒律牧）的情况下

虫群伤害6444，Boss回血7411，7411*0.97*0.9=6469

即回血与伤害是分开的两部分，回血是仅按照目标当前生命值的30%计算的，并不会因为自然抗的提高而减少Boss的回血。

四、基本战斗流程概述

如图为战斗时间轴：



在击败双子后与门口打酱油的军官对话，巫妖王会登场，告诉你们你们的试炼是如何的OOXX并且愚蠢的把竞技场建在了他的蜘蛛王国上面，然后他会破开竞技场的大地，你们掉了下去，看到了更大更壮更强的小强！哦，多可爱的虫子，他的翅膀会动耶……





在小强的血量大于30%的时候，战斗是在P1和P2间转换的。

P1阶段

开战后指定的2位DK将最北边的2个冰霜之球拉到身边打掉，在Boss左右生成2块冰。这2块冰将作为坦克小虫的地方，直到战斗结束。

开战后10秒，会刷新4只奈幽掘洞者，2名坦克在冰上坦克住后，AoE职业将其处理掉，开战后55秒，会刷新第二波的4只奈幽掘洞者，坦克拉住后继续清理。

在Boss下地提示还有10秒时MT将Boss拉到下图中位置等待其下地（防止下地后把初始的2块冰刺破），Boss下地后进入P2。



此阶段需要注意的技能即是奈幽掘洞者的暗影打击，上文的基本数据里已经介绍了这个技能的特性，处理办法为由惩戒骑士定时施放神圣愤怒。

第一次P2阶段

Boss钻地即进入P2，P2将持续1分钟。

P2阶段，场地四周会刷新白色外壳的小虫子，被Boss刺到他们会狂暴，变的很厉害！

这些小虫会给玩家一个较高的初始仇恨，被它们咬到会叠加一个持续60s的持续掉血DeBuff，被小虫攻击一次即叠加一层，因此被小虫攻击的人尽量风筝。为了避免此可叠加DeBuff的影响，DPS应当遵循“近战打近的，远程打远的”的原则，尽可能的降低小虫咬到玩家的几率。

由于困难模式只有6块冰，而2块冰要留给P3坦克奈幽掘洞者用，目前的DPS又必须要经历2次P2，因此每次P2仅允许使用2块冰。

那么如何才能仅用2块冰就完成整个P2长达1分钟的风筝呢？如图所见，我们使用保护祝福来延长每块冰的使用时间。开战后，负责冰霜之球的DPS将左下的冰霜之球





击落，在雪1位置生成一块冰块。

“下地”位置即P1 Boss最后的下地位置，从此处开始Boss会盯一个玩家并追着他跑，Boss的移动速度会越来越快，被追的玩家身上会有一个名为“阿努巴拉克的追击” 的标记，他需要立即跑出人群，神牧需要立即给他加速盾帮助他更快的脱离人群，如图按照DPS走位路线1移动，在右下角转弯向“雪1”移动，这个时候此玩家应该基本被Boss追上了，安排好顺序的骑士给他保护祝福，此时被盯得玩家移动到“雪1”附近后不要立即上冰，而是在冰附近等待，在身上的保护祝福时间只剩下3秒时把Boss带到冰上，如此操作可以尽可能长的利用保护祝福来拖延Boss。

在第一块冰被破掉后，负责冰霜之球的DPS将雪2上空的冰霜之球击落，在雪2位置生成一块冰块，Boss会选择一个新的目标并开始新的追赶，新被盯上的玩家按照途中所示的走位路线2移动，一般来说，第二个目标需要移动的路线比第一个目标要少很多，在移动到雪2附近后等待Boss，在Boss即将扎到目标2时，安排给保护的骑士给目标2保护祝福，目标2在保护祝福的保护下被Boss扎，直到保护祝福剩余3秒时将Boss带到“雪2”上。



第二块冰被破后，通常离Boss上地还有10-15秒时间，也就是Boss会再次找一个目标并追赶他，目标3需要风筝Boss5-10秒，在加速盾的帮助下不会被Boss追上，只需要团队注意躲开Boss追赶的路线即可。

在1分钟的追赶过后，Boss会重新回到地面，继续P1的战斗模式。

重复之前P1的过程，在80秒后，Boss再次下地，进入第二次P2。



第二次P2阶段

策略和第一次P2类似，只不过这次使用的冰是左中

和右下的冰。如图所示。具体策略参照第一次P2。







需要注意的是，为了避免小虫叠加的DeBuff带入P3，这个阶段清理小虫必须比第一次P2更加小心，在这个阶段结束前10秒，近战必须格外小心，防止叠加DeBuff。

Boss上来后回到P1的地面阶段，此时Boss的血量应该在45%-50%之间，预计1分钟内可以打进P3。

P3阶段

在Boss还有30%生命值时它开始释放虫群，同时不再下地，进入P3。需要注意的是，困难模式下，进入P3后小怪会继续刷新。



此时，P1阶段看起来无威胁的透骨之寒成为了令团队崩溃的主要原因。我将在第五部分详细描述P3的治疗，这是整场战斗的高潮，也是至今为止WoW中最让治疗纠结的战斗，考验，其实是从P3开始的……

在解决了透骨之寒的治疗问题以及3个坦克的存活问题后，剩下的就是DPS的表演了。DPS需要在45秒内干掉每波新刷的4只奈幽掘洞者，更快的干掉他们会给坦克更多的存活空间，这是圣骑士的蓝槽决定的，如果一直没有停歇的读圣光术他们也许无法撑过整个P3。



奈幽掘洞者的暗影打击严格遵循31秒的间隔，按照最新版DBM提供的计时条，在每一次暗影打击前由惩戒骑士施放神圣愤怒让奈幽掘洞者昏迷，那么他们就不会释放暗影打击。

由于25人困难模式吸血量是30%，P3可能打很久，一般来说会在2-4分钟，每个人明确自己的任务，不减员的话，DPS一般不会是问题。

五、P3阶段治疗详述

进入P3，阿努巴拉克战斗的挑战才算真正开始。

请所有团队成员记住一点，这个阶段，所有没有必要的治疗都是没有意义的，它们都会转化为Boss的生命值从而加大DPS压力。因此，宁静之类的技能没有存在的必要，在本攻略中骑士的圣光术铭文也是没有必要的，骑士可以将其拆毁。

坦克治疗：作为坦克治疗，需要明确的一点就是，坦克无时无刻不在享受着虫群的折磨。一般格挡装战士也有35000以上的血量，也就是说坦克每秒会承受7000-10000的虫群伤害，作为治疗，你不能停止对坦克的治疗。

如果拥有3个骑士，可以安排3个骑士都道标MT，2个骑士分别刷2个副坦克，1个骑士轮流刷2个副坦克的治疗模式。

你需要合理的规划自己的用蓝，一般在快进入P3前，可以要求团队治疗刷一会3个坦克，而坦克治疗乘机回蓝，保证自己能够满蓝进P3。接下去的3-4分钟，也许你需要一直读大圣光，你的蓝会成为你遇到的最大难题。一个合理的解决办法是在第一波小怪被处理完而第二波小怪还未出现时刷闪现来略微缓解续航压力，很显然，DPS越凶猛，留给你的回蓝空间就越大。

虫群治疗：严格意义上来说，虫群是没有治疗的。由于虫群伤害拥有250/秒的下限，因此只需要维持每秒250的生命回复即可。

我们采用暗牧的吸血鬼拥抱，萨满的治疗之泉图腾，以及骑士的光明审判来维持团队的血线。

下面的计算说明了这样的安排是具有理论依据的。并能给出一些团队血线的具体数据：

对于恢复萨满来说，使用治疗之泉铭文后，治疗之泉图腾的回复量大致在550/2秒

因此团队血线可以维持在550/（1-0.76*0.76）=1302

如果没有任何额外的治疗，那么血量的变化为

第一秒，1302

第二秒，1302-1302*0.3*0.8=989

第三秒，989-989*0.3*0.8+550=1302



其中系数0.8是由于130自然抗性带来的80%减伤。

事实上，由于光明审判和惩戒骑士的神性风暴的随机回血，萨满图腾组的血线会比1300更高。

而对于由一个6000DPS的暗牧维持的小队来说，血线会在1250以上。

如下为一个较合理的团队分组

G1：近战

G2：近战+坦克

G3：近战+远程+暗牧

G4：增强萨满+元素萨满+3远程/治疗

G5：恢复萨满+4远程/治疗

你可以自己调整，原则仅仅是：

1.暗牧、恢复萨满可以1个人撑起一个小队

2.近战和坦克不需要操心，光明审判足够他们的存活

3.非恢复天赋的萨满，需要2个治疗之泉图腾才能保证回血。

透骨之寒的治疗：

首先，最重要的一点，请保持心态的平和。P3全团都在掉血，由于虫群的治疗策略，血线被压得很低，作为治疗也许会感到压抑。那么，放松你的心情，做个深呼吸，然后明确只有透骨之寒才是减员的因素，完成自己的任务，就是胜利。

回顾下透骨之寒这个技能，Boss会对随机的5个人施放这个DeBuff，在P1这并没有影响，而在P3，由于血线只有1000左右，透骨之寒一跳的伤害在130冰抗下拥有平均4800的伤害，即，如果一个队员在中了透骨之寒的3秒内没有得到直接治疗，他将会死去。

所以治疗的目的就是在透骨之寒出现后，3秒内给与中DeBuff的人直接治疗。



在这里，全团进入P3后吃一个冰霜防护药水将大大提高容错性。

如图，具体的操作方法，我们根据grid上DeBuff的顺序，从左上到右下将5个DeBuff依次记为1，2，3，4，5（图中所示为竖向排列的GRID，每列为一组，对于横向排列的GRID仍然是从左上到右下）

采用5个治疗分别治疗5个人是最稳妥的，3秒内找到自己的目标并读出一个快速治疗是十分容易的事情。

每个治疗要做的事件，就是在透骨之寒出现在GRID上时，第一时间选中安排给自己的目标，然后治疗他。

但是，5治疗太浪费了，没有压榨出治疗的极限。

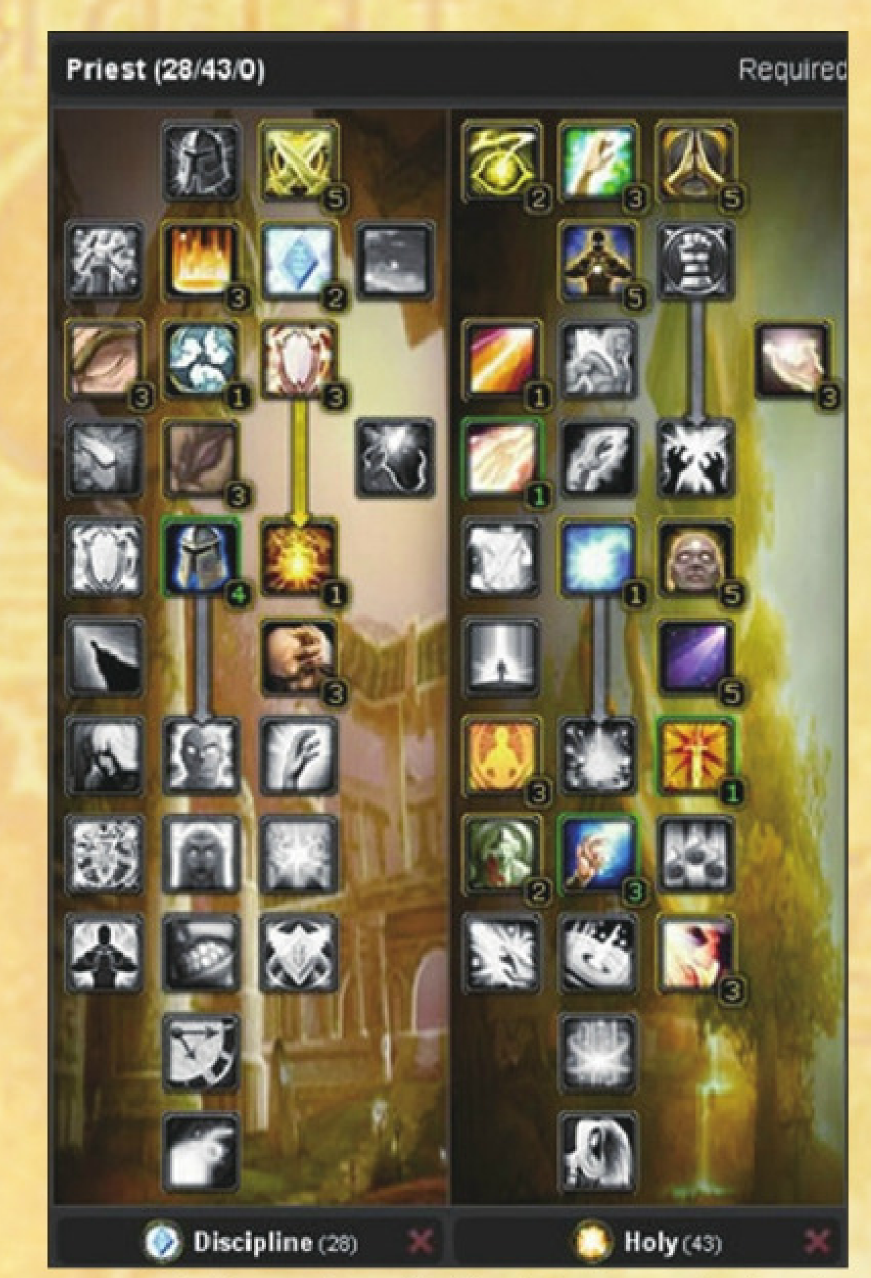
作为一个牧师，应当有信心1个人治疗2个透骨之寒的DeBuff。

我们的团队使用了4治疗的策略，前2个透骨之寒由一个牧师负责，后3个透骨之寒由余下的3位治疗负责。

但是，人难免会失手，为了增加容错性，将可以自己解掉透骨之寒（盗贼，法师），或者拥有强力自保技能的人员（DK反魔法盾，暗牧）以及3位坦克放在前3组是合理的。这样，对于刷2个透骨之寒的牧师来说，只有少数几次透骨之寒是“真正”需要加2个的，一半的透骨之寒会因为盗贼的斗篷、法师的冰箱或者干脆点的坦克而仍然只需要加1个目标。

1个人治疗2个透骨之寒的策略：

如你所见，还是会出现需要治疗2个目标的情况。



戒律天赋是能够胜任1人治疗2个透骨的任务的，不过，事实上1加2和出加速盾并不矛盾，你可以采用上面的天赋。

该天赋既可以在P2负责加速盾，又最大化了快速治疗的量。

装备取向上尽量多的关注法术能量。

治疗手段：盾1-盾2-快速治疗1-快速治疗2-快速治疗1-快速治疗2……

留给此牧师的反应时间是小于1.3秒的，即在DeBuff出现的1秒内牧师必须反应过来，否则可能死人。

具体的计算如下——

假设在延迟作用下，1个快速治疗需要1.2秒完成。

那么，假设反应慢了点，1.3秒才给目标1盾，则2.5秒给目标2盾，3.7秒开始读第一个快速治疗给目标1，4.9秒快速治疗治疗了目标1，6.1秒快速治疗2治疗了目标2，于是，目标2在6秒的时候仅接受了1个盾，这个盾无法撑过2跳透骨之寒至少9000的伤害，于是目标2会死去。

六、结语

阿努巴拉克毕竟仅仅是一个过渡版本的最终Boss，难度并不是特别大，明确每个人该做什么，不该做什么后，需要关心的仅仅是做好自己的事。

不管怎么说，这还是一场有趣的战斗。



奥杜亚

烈焰战轮

一、简介

烈焰战轮困难模式并不是很吃重装备，有平均213以上的装备都不会太困难，当然有时也还带有一些运气成分，最重要的是操作载具的成员必须熟悉载具的使用方法以及战术流程，才是整场战斗最重要的。



二、BOSS及技能

烈焰外泄：造成自身周围50码内所有目标每秒3000点的火焰伤害，持续10秒，可以被中断。50码范围。

剧烈撞击：近距离攻击，冲撞目标，造成100%武器伤害以及击退效果，并且给予对方一个负面状态使其受到伤害增加50%，持续20秒。

聚速：会使本身慢慢堆栈移动速度，每一次堆栈增加5%，持续10分钟，可堆栈20次，因此最快可以获得100%移动速度，玩家只能使用炮塔的过载回路来重置BOSS的移动速度。

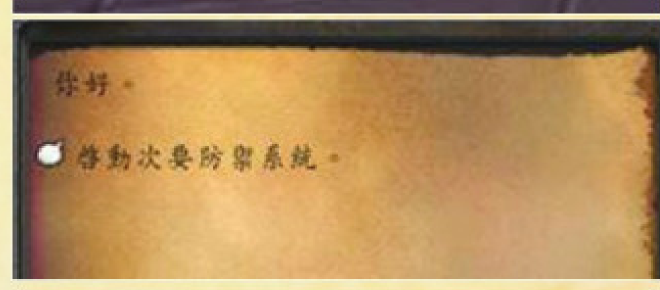
导弹：会随机对团队认意目标导弹攻击，每发700伤害，约1～2秒进行一次攻击。

炮台：BOSS身上有炮塔，普通2座英雄4座，石毁车上的乘客可以被投掷到BOSS身上攻击。

困难模式技能

Boss血量：88392335（10人）/268914674（25人）





首先要先跟远征军营地中央半透明的泰坦对话，启动次要防御系统之后，霍迪尔之塔、弥米伦之塔、芙蕾亚、索林母之塔留下一座塔，烈焰战轮就会获得该塔的特殊能力，困难模式则是四座塔都不打掉就激活烈焰战轮，这时候烈焰战轮会拥有四个塔的特殊能力。

烈焰之塔：

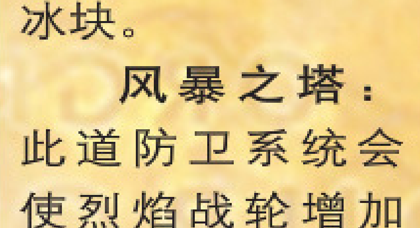
此道防卫系统会使烈焰战轮增加额外的能力，提高50%的火焰伤害以及40%的血量。

弥米隆之毁：

一红色光柱，移动过的地方会生出火柱，连续刷出的火柱会排成一道火墙，接触到者会受到150000的火焰伤害。

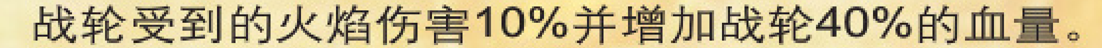
冰霜之塔：此道防卫系统会使烈焰战轮增加额外的能力，增加40%的血量。

霍迪尔之怒：出现四道蓝色光柱，追击一目标，追到目标后光柱会停止，并且落下一冰球，被冰球击中者会变成冰块，每秒减少150000血量，攻城车或石毁车的炮击可以溶解冰块。



风暴之塔：此道防卫系统会使烈焰战轮增加额外的能力，增加物理伤害25%以及血量40%。

索林姆之槌：每隔一段时间，出现16道紫色光柱，每道落下10道雷击，全场载具均受到30%生命值的伤害。紫色光柱下会额外受到150000伤害。



生命之塔：此道防卫系统会减少烈焰战轮受到的火焰伤害10%并增加战轮40%的血量。

芙蕾亚之御：绿色光柱，固定在全场四个角落不会移动，每隔一段时间会刷出一批小花，机率性夹带一只血量较多的大花，攻击场上载具。

三、载具介绍

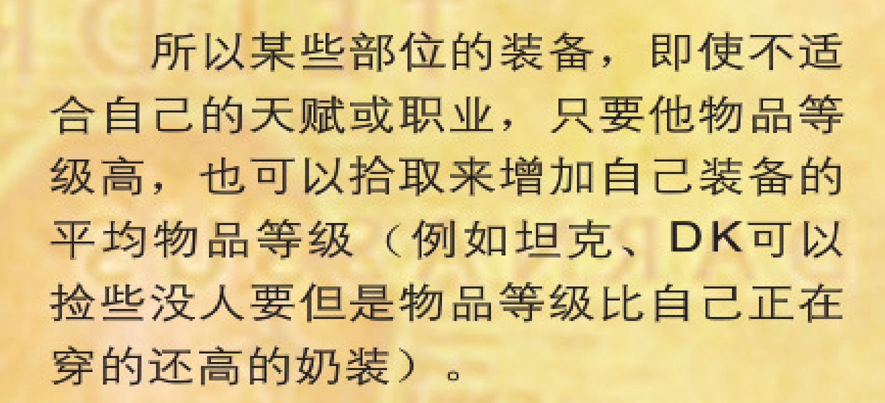
有三种载具，分别是抢修的攻城机具、抢修的石毁车、抢修的摩托车。

普通模式是每种载具各两台，英雄模式每种载具各五台。

装备影响：载具的血量取决于载具主驾驶玩家身上的装备等级，不包括衬衣、外袍、副手、魔杖、圣物等装备。附魔和珠宝还有团队BUFF都不会增强你的载具，200的蓝装会同等于187的紫装。

全身平均物品等级200的装备，可以给予的增强，也就是30%。

全身平均物品等级226的装备，则可以给予的增强，也就是56%。



所以某些部位的装备，即使不适合自己的天赋或职业，只要他物品等级高，也可以拾取来增加自己装备的平均物品等级（例如坦克、DK可以捡些没人要但是物品等级比自己正在穿的还高的奶装）。

抢修的攻城机具

血量是三种载具最多的，在此场战斗中，最重要的是打断烈焰战轮的引导技能“烈焰外泄”，困难模式中还要负责清理角落刷出的大花和小花，可搭载1名乘客当副炮手。

抢修的攻城机具驾驶技能——

猛烈冲击：

猛烈撞击前方的敌人，造成22501～27501点伤害并将其击退，



同时可对建筑物造成2850～3150点攻城武器伤害。立即施法，15码距离，4秒冷却时间，40汽压。

电波震击：对前方25码当前目标造成震击，同时可以中断施法，并且使被中断的同系魔法受到4秒的沉默。并且造成8489～8951点自然伤害。消耗20汽压，10秒冷却时间，立即施法。

蒸汽猛冲：用蒸气引擎做短持续时间的向前冲刺，造成攻城伤害，并且也可以击退敌对单位。消耗40汽压，15秒冷却时间，70码距离，立即施法。

抢修的攻城机具乘客技能——

防空火箭：发出爆炸的飞弹，在飞到100码的时候会爆炸，对周围10码的敌人造成火焰伤害。消耗10能量，1000码距离，立即施法，0.25秒冷却时间。

发射火炮：发射炮弹，需要瞄准的大范围攻击。消耗20能量，10～70码距离，立即施法。

护盾产生器：将护盾施展在坦克身上，使其受到的物理伤害和非电能伤害降低，持续5秒。消耗50能量，1分钟冷却时间，立即施展。

抢修的石毁车



石毁车是主要对BOSS的伤害来源，驾驶把黄铁堆栈上去可以造成很大的伤害，这是对此BOSS最主要的伤害技能，副驾驶除了拉地上的液态黄铁之外，还可以填入炮管，发射到BOSS身上去打BOSS身上的炮台，是最复杂的载具，必须由有经验的玩家来驾驶，才能让战斗较为顺利。



抢修的石毁车驾驶技能——

投射巨砾：投掷一个巨大的圆石来造成伤害，对范围8码内的敌人造成27000～33000点伤害。10～70码距离，立即施法。

投射黄铁桶：投掷一个蓝色的黄铁矿，造成27000～33000点伤害，但是会消耗弹药，DOT效果可以堆栈10次。使用5个黄铁矿，10～70码距离，立即施法。



猛烈撞击：冲撞前方的敌人，造成19000～21000点伤害，并且击退敌人。同样的对建筑物有2160～2640点攻城伤害。15码距离，4秒冷却时间，立即施法。

投射乘客：将乘客投射出去。

抢修的石毁车乘客技能——

迫击炮：对前方发射飞弹，飞50码后会爆炸，对目标附近10码造成范围伤害。40码距离，立即施法，1秒冷却时间。

防空火箭：在石毁车上面的乘客，可以进入防空状态。攻击飞弹飞行90码，会攻击陆上经过的敌人，并且造成10码范围爆炸。

取得弹药箱：用来截取地上的黄铁桶。40码距离，立即施法。速度提升增加移动速度100%，持续30秒，会消耗25点黄铁矿，立即施法。

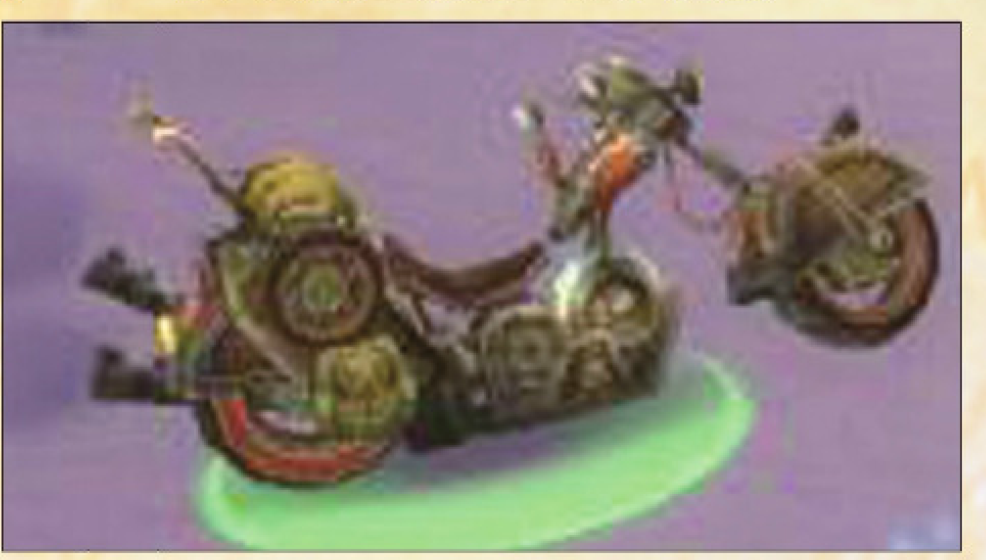
装填：乘客将自己填充到石毁车大炮里面，立即施法，30秒冷却时间。

抢修的摩托车

移动速度快，且又有加速技能，不过血量少，要尽量避免受到额外伤害，通常负责喷洒焦油，减缓小花的移动速度，焦油点燃后也能对敌人造成额外伤害。还可以接被射到BOSS身上的玩家回到载具上以及治疗乘客。

抢修的摩托车驾驶技能——

重音喇叭：对摩托车前方放出强大的声波，对前方35码范围内的敌方目标造成6300～7700点扇形范围伤害。消耗20能量，立即施法。



焦油：放下一团焦油45秒，可以减缓10码范围内敌人的移动速度，焦油可以被点燃，造成范围5000点的伤害，持续45秒。立即施法，15秒冷却。

速度暴增：点燃摩托车上的燃油喷射器，增加移动速度100%，持续5秒。立即施法，50点能量，没有冷却时间。

取得黄铁：使用你的钩子，勾起地上的弹药箱。50码距离，立即施法。

急救箱：治疗你的乘客，使其在4秒内达到满血状态。立即施法，冷却时间1分钟。

抢修的摩托车乘客技能——

无技能，不过摩托车上的乘客可以在靠近其他载具极为接近的范围不用下车直接点其他载具就可上车。

四、战术

团队组成

5个攻城车驾驶，5个工程车乘客，五个石毁车驾驶，其中四台石

毁车搭载一个乘客，一台石毁车搭载一个填入炮管的人和一乘客；4个摩托车驾驶。

主线BOSS战斗流程：

STEP1：激活BOSS之前攻城车和石毁车乘客先打下一些黄铁，黄铁多半会集中在场地的右上角和左下角，等到黄铁数量够多了即可激活BOSS。

STEP2：被BOSS盯上的载具上方会有紫色箭头，被盯上者将BOSS往场地边缘带，适时使用加速技能让载具不要被追上。

STEP3：战斗开启后，负责投掷乘客上BOSS的工程车尽快将两个人丢上BOSS，正常的DPS会在30秒内让BOSS进入超载，BOSS会停止所有动作，并且受到的伤害增加50%，持续20秒。



STEP4：若以平均219的装备，正常的DPS应该会在四次超载到五次超载之间将烈焰战轮击杀。

个别工作分配——

打断组：2台攻城载具

两台攻城车负责打断烈焰战轮的烈焰外泄，为什么要分配两台是因为怕其中一台被烈焰战轮标记，会较难执行打断任务；平时跟着烈焰战轮输出，标记快结束时最好远离烈焰战轮10~15码左右距离，不能离太近是避免烈焰战轮换了之后的目标是自己来不及闪，不能离太远是怕太远打断不了烈焰战轮的烈焰外泄。

2个攻城车乘客主要负责打天上的黄铁矿，不过离烈焰战轮太近有时候视野会不好，也可以分配用飞弹打一下导弹，多少可以减少一些伤害，当场地中央有小花在攻击载具时，第一时间用炮击将其击杀。

进攻组：4台石毁车

四台石毁车负责对烈焰战轮的主要伤害输出，在有足够黄铁的前提下，尽快让自己在烈焰战轮上的黄铁跌到10层，并且保持10层的黄铁DOT，尽量不能让烈焰战轮身上的黄铁DOT断掉，驾驶也要注意地上可勾取黄铁的数量，最好让乘客能够源源不绝的拉回黄铁补充能量。乘客除了勾取黄铁之外，旁边有花就用炮击打花，没有就打天上的黄铁，在被烈焰战轮盯上或者是旁边有冰霜光柱的时候，适时的开启加速。

角落组：攻城车+摩托车

摩托车分配给角落四个点，在左上左下右上的摩托车，负责在绿色光住附近喷洒焦油，攻城车乘客负责点燃地上焦油，小花刷了就打小花，没有小花就打天上黄铁，驾驶负责把跑出焦油的小花推进点燃的焦油火里，并且闪好冰柱的追击，右下角的小花刷新点没有攻城车驻守，负责右下角的摩托车必须将小花大花引至右上角或烈焰战轮附近让其他车子帮助击杀。

炮台组：1石毁车2击杀炮台者

英雄模式的烈焰战轮上面有四座炮台，炮台也会攻击被投掷上去的人，不过伤害并不是很大，所以适合本身能够回血的暗牧和术士上去打，每打掉一座炮台，BOSS身上会出现一个超载回路的debuff，出现了四个过载回路，BOSS就会进入超载，超载三秒后BOSS会主动将在炮台上的人弹出，会弹的很高并且有降落伞缓缓落下，如果在空中浪费太多时间，会来不及回到石毁车上，超载结束后还没回到石毁车上，会受到导弹攻击，正常的肉身撑不过五秒就会被打死。点掉降落伞又会有很高掉落伤害，最好的方法就是在BOSS超载之后马上点离开载具，有用插件找不到按钮的人，可以按内建离开载具的热键，右边小键盘的数字5，或者自行去按键设定里设定离开载具的热键。如果过早离开载具也会受到导弹伤害，BOSS身边的导弹是最密集的，过早离开绝对是被秒杀，一定要注意四个过载回路之后约一秒BOSS才会超载，BOSS上的人一定要等讯息跳出超载才能离开载具。这个组是最重要而且失误不得的，如果打炮台的人减员了很有可能就会造成灭团挽回不了了，最好由团队最熟悉的此工作的三人组来执行这任务。

五、结论

某次PATCH把烈焰战轮的血量砍了一大刀，现在的难度已经比一开始降低很多了，只是如果是刚进入奥杜亚开荒的团队在载具不熟悉的情况下还是非常非常困难的，要让这场战斗顺利的方法就是让大家熟系载具的使用方法，再套用到攻略战术上面。这是一个跟以往战斗不一样，有庞大系统的载具战，希望玩家可以好好体会享受这场战斗。

伊格尼司

一、简介

伊格尼司是奥杜亚最初的几个Boss之一，难度较低，它同样没有困难模式。

奥杜亚310%铁皮龙成就要求在4分钟内击杀它，对于DPS正常的团队来说这个要求很容易达成。







二、伊格尼司及其技能

伊格尼司

血量25人19523000，10人5578000

伊格尼司只有1个阶段。他的普通攻击大致在20000一下，每下间隔1.7-2秒。









烈焰喷泄：践踏地面，令所有敌人的脚下喷出烈焰之泉。这些烈焰之泉可造成8483-9517点火焰伤害，将目标击飞至空中并使其在6秒内无法施放法术。此外，这些目标将每秒受到2000点火焰伤害，持续6秒。这是一个2.7秒的读条法术，伊格尼司每隔35秒会使用一次，在读条时施法职业要注意用瞬发法术过渡，避免被反制。

灼烧：射出一道烈焰燃烧施法者前方30码范围内的所有敌人，每半秒造成3770点火焰伤害，持续3秒。此外，地面亦将因此而起火燃烧，每秒对13码范围内的所有敌人造成3016点火焰伤害。范围内的铁之傀儡将会开始受热，最后进入熔化状态。伊格尼司每隔25秒会对他的前方使用该技能，制造一块燃烧的地面。

熔渣之盆：随机冲向一名敌方目标并抓住对方，将其丢进施法者的熔渣之盆。该目标将无法攻击施法者且每秒受到6000点火焰伤害，持续10秒。若目标能存活下来，将会获得熔渣的魔法之能，使其加速提高100%，持续10秒。

每隔一小段时间，伊格尼司会抓取一个玩家丢进他肚子上的熔渣之盆里煮。被抓取的玩家可以施法，可以开自保技能，同时治疗也应该注意治疗他。

创造者之力：每隔40-60秒，伊格尼司会启动一个周围的铁之傀儡，同时他将获得一层创造者之力，提升20%伤害。每一个铁之傀儡被摧毁后，创造者之力会消失一层。创造者之力可最多叠加99层。



小怪及其技能——

铁之傀儡：

血量3780000，3780000的血量一看就不是要求用正常方式击杀的。

我们必须利用这个小怪的某些特性来解决掉他。伊格尼司会每隔25秒施法一次灼烧造就一块燃烧的大地，当铁之傀儡站到这片燃烧的区域上时会开始叠加炽热的debuff，当叠加到10层炽热时铁之傀儡会熔化，此时，将熔化的铁之傀儡拖到场地上的水池中，铁之傀儡会脆裂，此时单次超过5000的伤害就能将其击碎消灭。

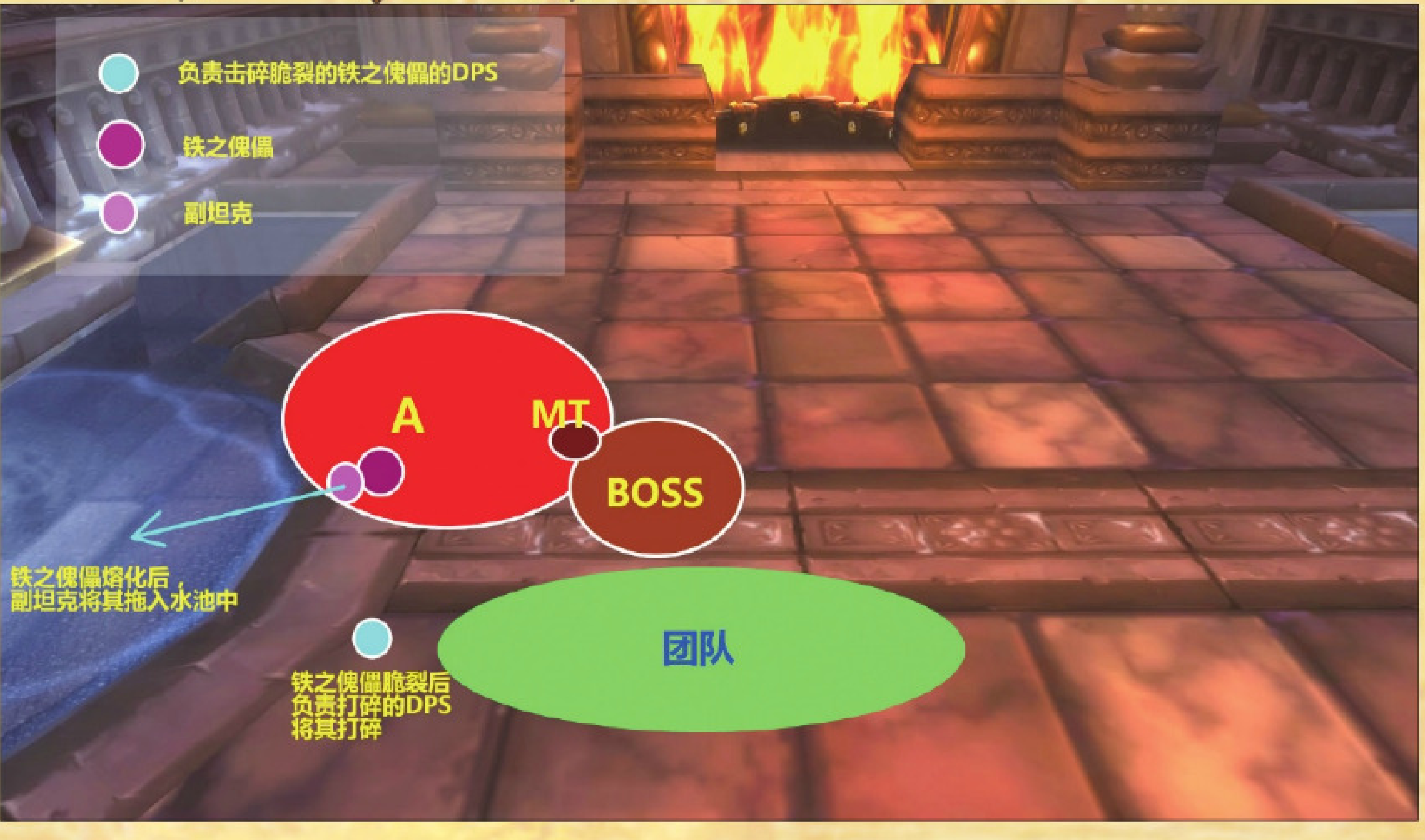
炽热：以高温冲击周围的铁之傀儡，使其移动速度提高5%，攻击速度提高5%。此效果最多可堆栈10次。叠加10次之后，铁之傀儡将会开始熔化。

熔化：施法者开始熔化，加速提高100%。此外，施法者的身躯每秒不断窜出烈焰，对7码范围内的敌人造成1885点火焰伤害。









脆裂：冰水使得熔化的铁之傀儡迅速地凝固起来，使其无法动弹。此外，若在此期间内受到超过5000点伤害将会碎裂，对10码范围内的所有敌人造成18850-21150点物理伤害（该AoE效果忽略护甲）。将熔化的铁之傀儡拉到水里即会脆裂，被暴击几率提升50%。

三、团队配置

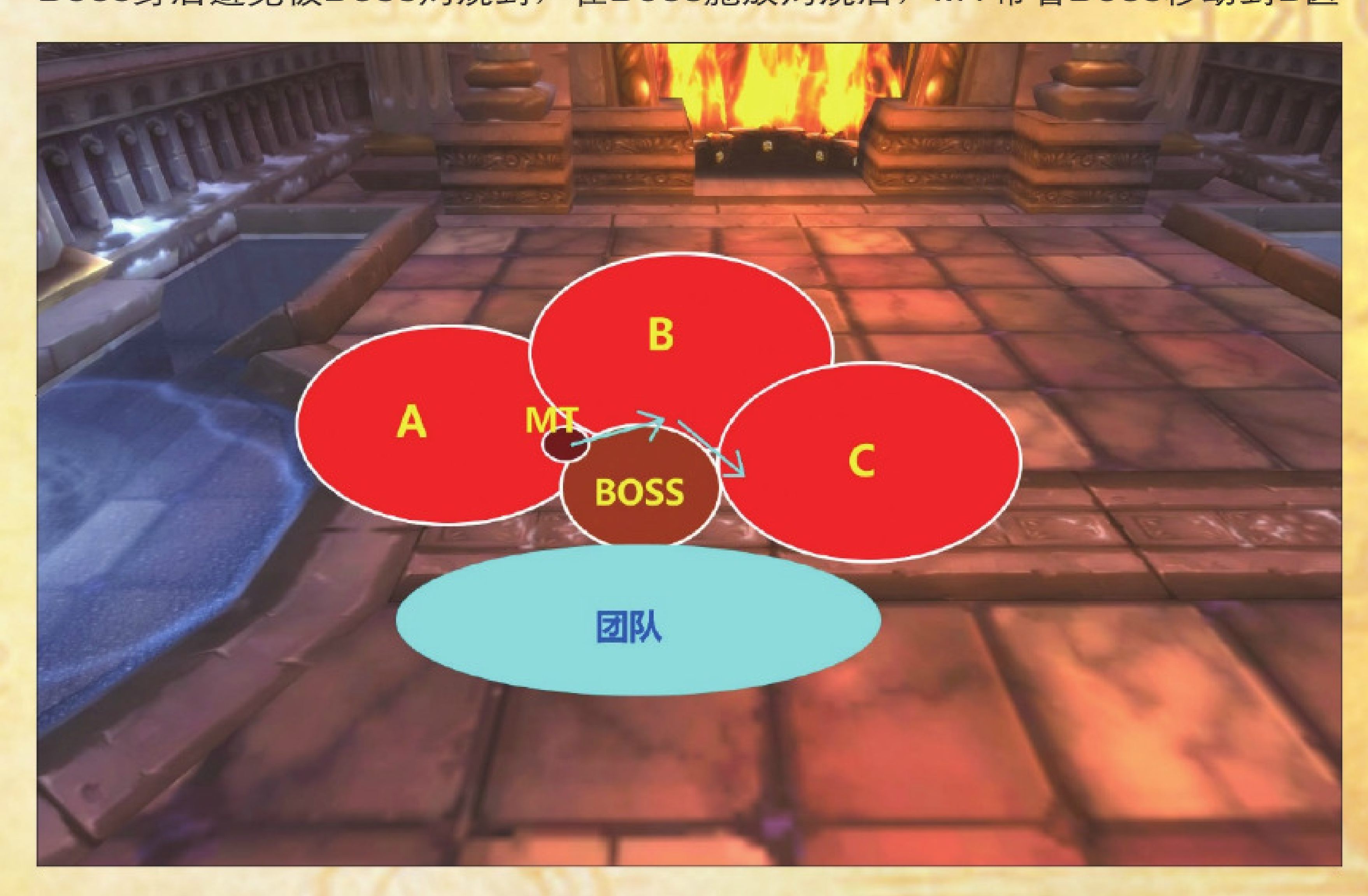
坦克：2名，MT需要较好的装备，在叠加了创造者之力的buff后Boss打人还是比较厉害的。OT负责拉铁之傀儡，引导它们走上燃烧的地面，让它们熔化后带到水池中。

治疗：4-6名即可。

DPS:17-19名，安排一名远程在铁之傀儡脆裂的时候给与最后一击。

四、战斗过程

战斗开始后坦克将Boss拉在如下的位置（下图A区域），团队则站在Boss身后避免被Boss灼烧到，在Boss施放灼烧后，MT带着Boss移动到B区域，B区域被灼烧后，移动到C区域，C区域被灼烧后A区域的效果应该消失了，回到A区域。



在战斗开始后大约1分钟，伊格尼司开始召唤第一只铁之傀儡，OT将其拉住后带到上图中燃烧着的A或B或C区域中，待铁之傀儡到达10层炽热后会熔化，OT将熔化的铁之傀儡拉进水池中。铁之傀儡脆裂后，OT远离铁之傀儡，负责击碎铁之傀儡的DPS使用单次伤害较高的法术（闪电箭/火球术/暗影箭/烧尽/熔岩爆发等等）将铁之傀儡消灭。需要注意，铁之傀儡被击碎时会有一个小范围AoE，这也是要求OT远离脆裂的铁之傀儡的原因。

40-60秒后伊格尼司会继续召唤铁之傀儡，重复上述步骤即可。

剩下的流程就是使劲轰击伊格尼司了。伊格尼司每35秒使用一次的flame jets（烈焰喷泄）是唯一的团队伤害，注意避免被打断施法即可。

另外治疗注意Boss“肚兜”中的人员，不要让他被Boss煮熟了，如果他能够存活下来还会获得施法速度提升100%的buff。

只要人均达到4500以上的DPS，那么4分钟击杀伊格尼司是一件相当轻松的事情。



锐鳞

一、简介



锐鳞是攻城区的第三个Boss，一头铁皮龙。

它盘旋在奥达尔攻城区的上空，团队需要处理不断刷新的黑铁矮人，等待NPC将4个长矛修理完毕，然后使用长矛将锐鳞从空中拖下来猛揍。

锐鳞并没有困难模式，不过龙成就里有一个让所有团队咬牙切齿的“铁矮人，五分熟”。

二、锐鳞及其技能

锐鳞：

血量12550500

P1天空阶段：

P1阶段锐鳞只有在鱼叉修好时才能被攻击，它会一直在空中对着团队丢火球。当锐鳞血量被打至50%后进入P2阶段。

火球术：对一名敌人造成9713-11287点火焰伤害。

吞噬烈焰：对敌人发射一发熔岩炸弹，对其造成8075-8925点火焰伤害并留下一团蓝色的火焰区域，在蓝火上会受到每秒8075-8925点火焰伤害，这团火焰会存在25秒。

火息术：对施法者面前锥形范围内的敌人造成17500-22500点火焰伤害。这是锐鳞被拖到地面昏迷结束后，再次升空前使用的法术。

羽翼攻击：在上面的火息术使用后，锐鳞会击退离它35码内的所有玩家，并升空。锐鳞血量到50%时也会使用该技能，不过之后不是升空而是进入P2。

P1阶段的小怪：

黑暗符文看守者：

血量221760，从钻地机中出来的矮子，他的技能都可以被打断。

闪电箭：2秒施法，对一个敌人造成8075-10925点自然伤害。

闪电链：1.5秒施法，向敌人射出一支闪电箭，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的敌人。最多可攻击5个目标，对每一个成功命中的目标造成更大的自然伤害。基础伤害8788-10212。

黑暗符文哨兵：

血量390600，从钻地机中出来的高个瘦子，物理攻击不低，并且会旋风斩，需要坦克拉离人群击杀。

战斗怒吼：使附近队友的攻击伤害提高60%，并使攻击速度提高20%，持续30秒。

英勇打击：强力的攻击，使近战攻击所造成的伤害提高58-74点，并造成大量的威胁值。

旋风斩：像旋风一般挥舞手中的武器，攻击周围的所有敌人，对他们造成普通攻击再加上300点伤害，持续4秒。

黑暗符文守护者

血量277200，这是成就要求要烧的矮子，也是最没用最废柴的杂鱼。

风暴打击：立即挥动主、副手武器攻击敌人，同时使目标受到的下2次自然伤害提高20%，持续12秒。

P2地面阶段：

50%血后锐鳞不再上天，在施放一次羽翼打击后进入P2。

烈焰打击：使一名敌人受到的火焰伤害提高1500点，持续1分钟。

P2后锐鳞每10秒对全团的每一个人施放一次烈焰打击，该debuff可叠加最多99次。

熔毁护甲：使敌人的护甲值、攻击与移动速度降低20%，持续20秒。该debuff可叠加5次，叠加到5层后会使目标昏迷几秒。当一名坦克叠加2-3层后另一名坦克嘲讽。

火息术：对施法者面前锥形范围内的敌人造成17500-22500点火焰伤害。P2阶段锐鳞每隔一段时间会使用一次，这要求锐鳞的正面只有坦克。该技能受烈焰打击的增益。

吞噬烈焰：对敌人发射一发熔岩炸弹，对其造成8075-8925点火焰伤害并留下一团蓝色的火焰区域，在蓝火上会受到每秒8075-8925点火焰伤害，这团火焰会存在25秒。该技能同样受烈焰打击的增益。

三、团队配置

普通战斗：坦克2名、治疗4-5名、其余为DPS。

想一次做掉成就“铁矮人五分熟“：坦克3-4名，治疗6-7名，其余为DPS，目的不是为了击杀Boss，而是在15分钟内尽可能多的烧矮子，所以坦克越多越好。不过这个成就可以累加，可以分多次完成。

四、战斗过程

与NPC对话后开始战斗。



P1阶段

锐鳞是在场地上空盘旋着的，团队需要清理从钻地机里不断涌出的矮人们，并等待NPC修理好鱼叉发射器。



4个鱼叉发射器都修理好后就可以把锐鳞从空中拖下来。

钻地机里出现的黑暗符文哨兵需要专门坦克，其他矮人可以让坦克拉住后拖到场地中央AoE。

该阶段锐鳞会从空中丢掷火球，普通的火球只对单体的随机目标施放，并无太大威胁。还有一种蓝色的火球，砸到玩家后会留下一团蓝色的火焰（吞噬烈焰），需要玩家躲避。

在清理了2波小怪后，鱼叉发射器应该都修好了，点击后将锐鳞拖下来，团队就位开始围殴锐鳞。





被4根鱼叉束缚的锐鳞会昏迷45秒，开嗜血狂扁锐鳞，这段时间锐鳞不会反抗只会挨揍。

注意锐鳞昏迷结束时不要有人站在龙头，他会施放一次火息术。

成就要求让锐鳞的火息术喷死50个（10人是25个）黑暗符文守护者，要做这个成就必须在锐鳞昏迷结束前，将P1的黑暗符文守护者的血量削减到2W以内，然后昏迷结束时MT带着这些矮子跑到锐鳞门前让火息术烧，注意，如果要完成成就，那么地面阶段完全可以不打，并且黑暗符文守护者在P1不要击杀，让几名坦克拖着即可。

在火息术使用后，如果锐鳞的血量在50%以上，它会施放一次龙翼打击后升空，同时火息术摧毁了刚才的鱼叉发射器。团队需要继续清理场面上的ADD，并等待鱼叉发射器再次被修好，然后可以再拖锐鳞下来揍它45秒。而如果在地面阶段将锐鳞打到了50%血，那么锐鳞会使用一次火息术摧毁鱼叉脱离控制并龙翼打击全团，进入P2阶段。

P2阶段

P2开始后每10秒锐鳞会给全团一层烈焰打击的debuff，并不断叠加。该debuff会导致团队和MT承受更多的火焰伤害，战斗越到后期，火球术和火息术对团队和坦克的威胁就越来越大。这个debuff可以理解为一个软狂暴计时条。

坦克在进入P2后立即接手Boss，由于熔毁护甲的存在，需要2名坦克轮流坦克锐鳞。需要注意火息术的影响范围，这是一个锥形，团队需要分散在锐鳞两侧攻击Boss，除了坦克其他人永远不要站到锐鳞正面，接下来只需要用力轰击锐鳞即可过关。



XT—002拆解者

一、简介

XT-002是进入前厅前的最后一个Boss，属于攻城区的守关Boss。这是一个会做体操拥有娃娃音的搞笑的机器人，mimiron制造了它。

困难模式的XT-002触发条件是打破它的心脏，碎心后XT-002血量会增加，同时各种技能有了改变，成为了一个纯粹的大木桩。

类似帕奇维克，对于装备不错的团队来说，XT-002的困难模式可以很好的测试团队成员的单体DPS以及治疗能力。

二、流程简述及技能分析

普通模式正常阶段

XT—002拆解者：

血量25人为22500000，10人血量5000000，狂暴时间10分钟。

XT-002的普通模式分为2个部分：正常阶段与心脏暴露阶段。在Boss血量75%、50%及25%的时候，XT-002会停下休息，暴露出他的心脏30秒，同时召唤一堆ADD来对付团队并修理XT-002。

在这30秒内，如果没有将心脏打爆，那么对心脏造成的伤害将回馈给XT-002。而一旦打爆了心脏，XT-002将进入无心模式，伤害提升15%血量提高60%并回满，所有技能有了改变，即为困难模式。

回到正常阶段后，心脏会回满血。普通模式即在两个阶段之间转换，最后杀死Boss，而困难模式则是在第一次暴露心脏时打爆心脏进入困难模式，然后击杀Boss（当然，也可以在第二或第三次暴露心脏的时候打爆心脏，但那样对击杀来说毫无意义，可能更快的面临狂暴而灭团）

XT-002的物理攻击打在226级坦克身上在20000-30000之间，每击间隔为2.5秒左右。

躁怒：每1秒造成10%伤害，持续8秒。在此期间内将同时使周围的敌人晕眩。每隔45秒 XT-002会使用一次躁怒（即地震），该技能有2秒的施法时间（给治疗预反应），之后XT-002将引导8秒，每秒对每个人造成生命上限10%的伤害，同时，地震期间所有人的移动速度下降50%。

灼热之光：使目标充满神圣的能量，令其灼烧周围的盟友，持续9秒。目标每秒会受到3500点神圣伤害，其8码范围内的其他玩家会受到每秒3000点神圣伤害。有此debuff的玩家需要离开人群跑到指定地点，在困难模式下灼热之光结束后会生成一个生命火花。

重力弹：对目标灌注黑暗的能量，令其在9秒后产生爆炸并将周围的盟友拉向其所在之处。该技能会在9秒后爆炸，对目标造成15000点暗影伤害，并将周围20码内的所有玩家拉到目标身边，如果周围的玩家在目标身边12码内，那么还会承受14625-15375点暗影伤害。在困难模式下，该技能时间结束后还会在结束地点生成一团虚空地带（黑水）。

普通模式心脏阶段

拆解者之心

血量25人7200000，10人血量1800000，

心脏会暴露30秒，心脏承受200%的所有类型伤害，有24万平均DPS即可打爆心脏（事实上大多数团队在此时开嗜血的DPS都超过了35万），如果心脏没有被打爆，那么在30秒过后它会回满血并收回XT-002体内，继续正常阶段，但是XT-002会立即受到心脏所受伤害的伤害。

心脏暴露的时候，XT-002会从四周的4个垃圾堆中召唤各种技能人，分别为以下3种——

XM—024击打者：

血量504000（10人为189000），个头最大的那种机器人，这种机器人只会攻击，坦克拉住清理即可，击杀优先级低。

圆弧斩：释放出一个邪恶的弧光，对施法者面前锥形范围内的敌人造成伤害。

践踏：对附近的敌人造成普通攻击再加上额外的伤害。

上钩拳：对敌人造成普通攻击再加上50点伤害，并将其击退。

XS—013废料机器人：

血量25000（10人为6426），最小但最多的那些机器人，它们会试图接近XT-002，接触Boss后会修理Boss，击杀优先级中。

XE—321炸弹机器人：

血量50400（10人为12600），看起来像个炸弹的机器人，接触玩家会对包括机器人在内的所有目标造成15000左右的伤害。击杀优先级高。

困难模式

血量25人36000000，10人血量7500000，

狂暴时间10分钟，这是连同普通模式阶段一起算进去的时间，普通模式即是在上述2个阶段间切换，一旦打爆心脏，进入困难模式，Boss除了会保留正常阶段的所有技能外还会增加下面的技能，同时血量回满并提升60%（10人为50%），伤害增加15%。

不过进入困难模式后只有1个阶段，不再转阶段。







对于困难模式来说，Boss血量较多，开荒团队如果无法在第一次心脏阶段打爆心脏，那么可以宣告放弃重来了。

困难模式Boss的灼热之光和重力炸弹效果结束后会有新的物体生成。

生命火花：在灼热之光效果结束后，目标位置会刷新一个生命火花。

虚空地带：在重力弹发作后，在目标位置生成片虚空地带。站在虚空地带上会受到每秒7500的暗影伤害，虚空地带将存在3分钟。

生命火花：

血量25人为176400，10人为50400，灼热之光效果结束后刷新的生命火花，普通攻击大约在10000左右，需要1名坦克拉住。

震击：对当前目标造成相当于普通攻击的自然伤害。

静电充能：每3秒对500码范围内的所有敌人造成2000点自然伤害。



三、团队配置

坦克：2名

对于普通模式来说，MT坦克Boss，OT坦克心脏暴露阶段刷新的XM-024击打者。

进入困难模式后，MT坦克Boss，OT坦克生命火花。

治疗：5-6名

对于普通模式来说，4名治疗已经足够了，对于困难模式来说，6名治疗是开荒合适的数目。

对于测试DPS和治疗压力来说，3名治疗也可以击败这个Boss，而3名治疗能够较全面的测试各个治疗的治疗强度。

DPS：17-18名，困难模式下需要安排2人处理生命火花。



分组：

G1：近战/坦克

G2：近战

G3：近战/远程/治疗

G4：远程/治疗

G5：远程/治疗

四、普通模式

不管是普通模式还是困难模式，都必须经历最初的阶段——将普通模式的Boss打到75%。

如图，开怪后远程/治疗平均分成左右2堆站位，按照第三部分的分组，那么G4站A点，G5站B点，G3的远程/治疗平均分到A、B两点中。

在这个阶段，任何人中了重力弹或者灼热之光只需要远离人群，不造成误伤和拉人效果即可。

努力轰击Boss直到他的血量变成75%，他会喊道“太累了我要休息一下”，然后会暴露出他的心脏，并从四面八方刷新各种小机器人。

猎人在图中箭头与Boss之间的位置放好冰霜陷阱，可以延缓下机器人靠近Boss的速度，OT则拉住刷新的XM-024击打者。

如果不打算打困难模式，那么近战攻击心脏和XM-024击打者，远程则开始攻击炸弹机器人和修理机器人。



首先，炸弹机器人是需要优先被解决的，然后是修理机器人，这些25000血的小家伙可以被轻易AoE掉。当这些小机器人被处理后，可以攻击一下Boss的心脏。

需要保证不摧毁心脏，事实上如果分散火力去处理各种机器人的话，一般是打不掉心脏的（10人可能会打掉心脏，因为10人模式心脏血量太少

了）。在心脏暴露30秒后Boss会回归正常阶段。重复上面的2个阶段，直到把Boss杀死。

五、困难模式





对于困难模式来说，首先需要和普通模式一样将Boss打到75%。

在Boss大喊“太累了要休息”时，请萨满开启嗜血/英勇，Boss会暴露他的心脏。

此时，团队不管周围的任何机器人，全力突击Boss的心脏，包括大部分治疗也要攻击Boss的心脏，只留下OT和1个治疗去负责XM-024击打者。必须要在这30秒内干掉Boss心脏的720万血量，如果失败了，那么可以放弃重来了，10分钟的狂暴时间不会给团队机会。

在打掉心脏后，Boss开启心碎模式，血量回满，变为3600万，此时，团队将周围残余的机器人清理干净，它们此后将不再出现。

接下来的战斗只是一个单一阶段的战斗，和普通模式不同的是，灼热之光和重力炸弹有了新的效果。

灼热之光：生成的生命火花需要坦克后击杀，我们安排2名远程DPS（一般安排奥法或者元素萨满）处理它。由于生命火花会对周围的目标使用震击技能，所以，中灼热之光的玩家跑出人群后需要到下图的C点处等待灼热之光消失。



一旦灼热之光消失，OT拉住生命火花，安排的2人将其击杀，17万血量大约15-20秒左右就该处理掉了。如果此2人中有人中了重力弹影响了DPS，那么安排一名额外的替补DPS去击杀生命火花，原则上要保证第二个灼热之光出现时前一个生命火花被杀死了。

而对于重力弹来说，会在目标受到伤害同时生成一片黑水，需要像上图中所示的那样，在场地两边一次排开。推荐一位出了加速盾的牧师给每一个中重力炸弹的队员加盾，让他们能够更快的脱离团队。

由于地震时会减少50%移动速度，这个时候的重力炸弹和灼热之光需要额外的关注，如果反应慢点，重力弹很可能跑不出人群，所以有加速盾的神牧在此处还是相当有必要的。

对于这两个技能，在困难模式下盗贼法师骑士等职业额外需要注意，千万不可以使用冰箱/无敌/斗篷来解除这两个技能，因为解除后，虽然debuff消失了，但会在你的当前位置生成生命火花/黑水，这是不可被接受的。

如果每一个人都清楚两个技能的应对策略，那么剩下的就是如何打高DPS的问题了。狠狠的轰击XT-002，困难模式就是个大木桩。

治疗：困难模式的治疗强度比普通高了很多，主要来自于生命火花的全场AoE和灼热之光的AoE效果。

安排2名治疗看2个坦克（骑士佳），3名治疗看团队。

主要的团队治疗压力来自于地震阶段，对于开荒团队来说，建议每次地震都有技能覆盖。一般采用骑士无敌牺牲，牧师施放圣歌等手段。

当然，现在版本的地震伤害已经小了很多（最初的地震是持续12秒，每秒10%，现在则只持续8秒了），老攻略提到的技能覆盖并不是那么的必要。

由于地震是一个引导技能，Boss在施放地震时不会攻击MT，所以2位坦克治疗此时辅助治疗中灼热之光/重力弹的人员（如果有的话），他们是地震时最有可能死去的家伙。

而3位团队治疗则分配好各自的优先组别，牧师可以给2个组轮流治疗祷言，德鲁伊则1个人可以负责2个近战队。

渡过了地震期，平时的治疗压力其实是不大的。战斗会持续很长的时间，各个治疗都需要合理规划自己的回蓝技能，必要时申请激活。







钢铁议会

一、简介

钢铁议会是前厅的主要Boss，开启奥杜亚隐藏Boss阿加隆的任务物品就是这个Boss掉落的。

钢铁议会由3个Boss组成，最大的称之为破钢者，高高瘦瘦的则是符文大师，最矮的那个矮子则是风暴召唤者，他们各自拥有1000万的生命值。

任一个Boss死亡都会将自己的力量分享给其它2个Boss，使其它2个Boss获得新的技能，以及回满所有的生命值。

击杀顺序决定了战斗的难度。从3个Boss各自的技能比较上可以清楚的看到，最后击杀破钢者是难度最大的----最后阶段全团要承受巨大的光环伤害。

而最后击杀风暴召唤者则是最简单的，小矮子好欺负，没有其它2个Boss那么变态，不过需要注意的是，最后击杀风暴召唤者将不会掉落阿加隆开启任务的任务物品。

也就是说，想要开启阿加隆的任务，最后击杀的必须是符文大师或者破钢者。

本文主要关注最后击杀破钢者的战斗。

二、Boss及其技能

破钢者：

血量25人10000000，中间那个块头最大的便是破钢者Steelbreaker。这个Boss不仅名字霸气，攻击力也确实惊人，配合融合重击，能够瞬间对坦克造成巨大的伤害，当属奥杜亚物理攻击排名第二的Boss（226等级的坦克在破钢者面前犹如纸糊的一样）。

Boss的基础平砍攻击在17k-18k。

高压电：每3秒造成3000点自然伤害。这是一个全场的AoE光环伤害，在非困难模式下并不是很大的威胁，但在困难模式下，最后该技能会达到每3秒6000以上的伤害。

熔能拳击：灌注能量的攻击，造成35000点自然伤害并且每秒额外造成20000点自然伤害。3秒施法的真*霸气拳，后续的dot需要立即驱散，否则坦克会轻易死去。

在困难模式的P3阶段，每一次的真*霸气拳都需要坦克开技能吃。真*霸气拳拥有15秒的冷却时间。

破钢者在其他某一个Boss死后获得的技能——

静电崩裂：对指定范围内的敌人造成7000点自然伤害，并使受到的自然伤害提高75%，持续20秒。在远程位置有3个以上目标时，该技能不会对近战施放。技能的冷却时间为10秒。

这是困难模式破钢者从P2开始获得的技能，它要求团队站位分散。

破钢者在其他两个Boss死后获得的技能——

极限威能：目标获得压倒性的力量，使其造成的伤害提高200%，并且在30秒后将会因此而熔化。困难模式P3阶段Boss获得的技能，只对当前坦克施放的死亡倒计时。当这个Buff消失时目标会熔化。

熔化：该目标熔化自身并且对15码范围内的友方单位造成29250-30750点自然伤害。

这是极限威能结束后的效果。目标会死去，这个死亡效果无法被守护圣灵抵消。该技能的存在对困难模式P3坦克的交接提出了一定的要求。

充电：在其它2个Boss死亡后破钢者便拥有了2层充电Buff。此后，团队中任何一人（或宠物）的死亡都会叠加一层充电Buff。

每层充电Buff提升破钢者25%的伤害，在获得充电Buff时破钢者还会获得20%的生命(此治疗效果受致死影响)。

事实上这个技能才是P3阶段破钢者可怕的原因所在。由于溶化的存在，P3不可避免的会死人，破刚的伤害会随着死人的增加而变的越来越高。

换句话说，P3阶段除了当前坦克的死亡外，是不允许任何的非坦克人员死亡的，否则，破刚者不仅会回100万（致死后）的生命，所有伤害还会继续提升25%增加死人的可能性，从而恶性循环，快速摧毁团队。

P3在死去2个坦克后，破刚的对坦克技能伤害已经非常厉害了，同时高压电光环伤害也已经达到了6000/3秒，越往后团队的治疗压力会越大，直到不可承受，从这个角度，困难模式的P3事实上是一场DPS的rush战，不能在100秒内干翻破钢者，就会被破钢者电死。

符文大师墨吉姆：

血量25人时10000000，瘦子即符文大师，攻击力不高。

初始时符文大师是最废柴的Boss，但在死去一个Boss后，符文大师的死亡符文会成为最大的团队杀手。

符文护盾：使施法者笼罩在魔法符文之中，吸收最多50000点伤害。吸收50000点伤害后，这些伤害将会转化为一股强力的能量，令施法者的伤害提高50%，持续15秒。1.5秒施法，这是符文大师给自己施放的一个吸收护盾，法师可以使用魔法偷取窃取这个护盾。

力之符文：

在随机的友方目标所在处召唤一个力之符文。此符文可使5码范围内的所有友方与敌方目标造成的伤害提高50%，持续1分钟。符文大师会在3个Boss中的某个脚下施放一个蓝色的符文圈，站在符文圈中的生物伤害会提升50%。需要坦克相应Boss的坦克立即做出反应，将在符文圈中的Boss拉出符文圈。同时，DPS职业可以站到符文圈上享受50%的伤害加成。

符文大师墨吉姆在某一个Boss死后获得的技能——

死亡符文：在随机敌方目标所在之处召唤一个死亡符文。此符文每0.5秒可对该处13码范围内的所有人造成3500点暗影伤害。这是1个Boss死后符文大师获得的新技能，召唤出的死亡符文是一个绿色的范围广大的



圈，在圈中的玩家需要立即移出死亡符文的影响范围。

非困难模式下，配合矮子获得的闪电风暴容易杀死人。考虑到此技能配合静电崩裂容易造成减员，因此困难模式符文大师常常作为第一击杀目标，避免死亡符文的出现。

符文大师墨吉姆在两个Boss死后获得的技能——

召唤符文：在随机敌人所在处制造一个召唤符文。此符文将会

周期性地召唤闪电元素，这些元素将会冲向随机的敌人并且自爆（使用下面的闪电冲击）。2秒施法，这是最后击杀符文大师才会遇到的技能，在召唤时安排冰法用暴风雪减速，并AoE掉闪电元素即可。

团队只需要注意远离召唤符文，那么该技能就没有什么威胁。

闪电冲击：释放一道巨大的闪电，对施法者30码范围内的所有敌人造成14138-15862点自然伤害，但将会同时杀死施法者。这是召唤出的闪电元素碰到玩家后使用的技能。

风暴召唤者布伦迪尔：

血量25人时10000000，场地上的那个矮子。这是最好欺负的Boss，物理攻击很低，只要2个打断职业即可让他放不出闪电链和闪电旋风。

唯一需要注意的是他会施放一个自身范围的AoE，注意躲避。

闪电链：向敌人射出一支闪电箭，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的敌人，对每个目标造成自然伤害，最多可攻击5个目标。2秒施法，可打断。基础伤害为5550-6450。

超载：将施法者的所有能量灌注在一颗闪电能量球之中。此能量球在6秒内将会不断膨胀直到爆炸为止，对20码范围内的所有敌人造成25000点自然伤害，并将其击倒。这是一个6秒施法的技能，近战注意跑开即可。

风暴召唤者布伦迪尔在一个Boss死后获得的技能——

闪电旋风：不停地急转，并对随机的敌方目标射出闪电箭。每个闪电箭可造成5655点自然伤害，持续5秒。该技能可以使用昏迷技能打断。坦克风暴召唤者的坦克注意打断即可，只要保证每次闪电旋风矮子最多只丢出一波闪电，那么打断就算合格了。

困难模式下，如果让矮子丢出2波闪电，那么对于有静电崩裂DeBuff的队员来说将是十分危险的。

风暴召唤者布伦迪尔在两个Boss死后获得的技能——

闪电触须：施法者的胸口释出闪电触须，伸展至高空之中。这些闪电触须将对施法者周围的所有敌人每秒造成5000点自然伤害。

这是简单模式矮子的大招，施放此技能时，矮子会升空，向一个目标移动，对他底下笼罩的所有人造成每秒5000的自然伤害。团队注意躲避即可，该技能并没有多少威胁，就算是让矮子电，治疗也能加上来。

三、困难模式
——最后击杀破钢者

A．团队配置

坦克：2名

治疗：5名

DPS：18名，其中1名最好是野德，P1阶段变熊坦克符文大师。

战复+灵魂石数量：大于2，越多越好。

B．击杀顺序：瘦子—矮子—胖子

由于瘦子的死亡符文伤害过于随机，运气最差的队员（正好在死亡符文中心）承受10000以上的暗影伤害是可能的，配合静电崩裂可能减员。而矮子的闪电旋风则可以打断，只有一波闪电旋风的话只有5000伤害（完美打断则根本不会受到伤害），综合看来矮子更好欺负，所以我们选择先杀死符文大师。

C．技能清单

符文大师：只包含初始技能

风暴召唤者：符文大师死后，获得闪电旋风

破钢者：符文大师死后定义为P2，P2获得静电崩裂，同时伤害提升25%

风暴召唤者死后定义为P3，伤害比初始时增加了505,获得第二部分中提到的所有技能。

破钢者的高压电，融合重击，静电崩裂在各个阶段的伤害如下表。

	普通攻击	融核重击（基础）		融核重击（30%减伤后）		高压电（22.4%减伤）	静电崩裂（22.4%减伤）
P1	17000	35000	20000	24500	14000	2328	N/A
P2	21250	43750	25000	30625	17500	2910	6790
P3(0S-30S)	25500	52500	30000	36750	21000	3492	8148
P3(30S-55S)	31875	65625	37500	45937.5	26250	4365	10185
P3(55S-80S)	38250	78750	45000	55125	31500	5238	12222
P3(80S-110S)	44625	91875	52500	64312.5	36750	6111	14259

坦克需要在每一次融合重击施放时开启减伤技能，尤其是P3后期，硬吃已经是不可能的事情了。当然，P3后期安排守护圣灵/痛苦压制也是解决的办法。

D．战斗过程

P1阶段

P1阶段即为击杀符文大师。

MT坦克破钢者，2T坦克符文大师，3T坦克风暴召唤者，一名盗贼跟随风暴召唤者辅助打断。

特别安排一名惩戒骑士/暗牧负责驱散MT身上的融核重击DOT，DOT必须要在施放后的1秒内驱散掉，不能让DOT发作哪怕一跳。负责驱散的人员可以焦点破钢者，当破钢者开始施放融核重击时，可以对着MT猛按驱散宏了。

驱散是整场战斗的关键点之一，



容不得失误，失误等于倒T灭团。

将破刚者设置为焦点后，可以使用下面的宏

/target focus
/assist
/cast 驱散魔法
/targetlasttarget

站位：

如右图，团队可以集中站位，在符文大师施放力之符文后，相应的坦克需要将Boss拉离符文，DPS们可以站到符文上输出。

除了坦克需要注意蓝色的符文圈与矮子的超载外，其它人员只需要全力攻击符文大师即可。

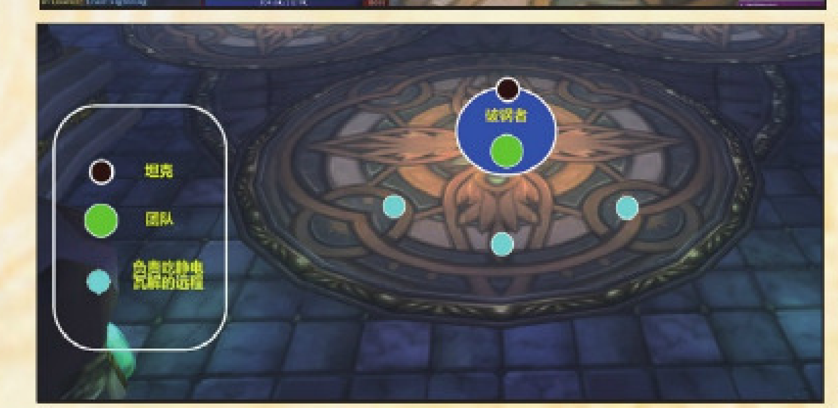
在瘦子死后，矮子和胖子吸取了瘦子的力量，血量回满，进入P2.

P2阶段

P2阶段为击杀风暴召唤者。









此时，MT将破钢者拉到风暴召唤者身边，团队围绕风暴召唤者散开，开始攻击风暴召唤者。如此做的原因是避免静电崩裂攻击聚集在一起的近战。

如左图所示，人与人保持距离，防止静电崩裂的溅射，同时，该阶段需要注意矮子的超载。

P1阶段由于矮子坦克位置较远，超载对团队没有影响，P2阶段则必须留意这个技能。同时，负责打断的职业需要注意矮子的闪电旋风，该技能只能用昏迷类的技能打断。

破刚在此阶段攻击力已经有所提升，MT的治疗力度需要适当加大。P1阶段治疗符文大师坦克的治疗在该阶段转治疗MT。

P3阶段

在矮子还有20%血量时团队可以集中到破刚脚下了，留下3个远程在外边承受静电崩裂。

完成站位后可以开始给破刚者上各种DeBuff，保证矮子一死能够以全额的DPS输出破刚。

DPS：全力输出

吃静电瓦解的3个远程：注意自己的血线，瓦解大致10秒一次，DeBuff持续20秒，会在你们3个人间轮流施放，有DeBuff的不会被瓦解。

对于3人来说，在P3后期使用冰箱等技能缓解治疗压力。

这3人推荐使用暗牧/法师为佳。

群体治疗：保证满蓝进P3，P3前期相对来说压力还属于中等。在2个坦克死后，压力开始变得很大。挥洒所有的群疗技能，适时使用圣歌。

MT治疗：P3阶段安排3个治疗治疗MT（farm后可以减少为2名甚至1名，但开荒仍然建议使用3个）。

驱散融核重击的DPS：继续驱散

坦克:坦克的交接也是P3的重点。由于溶化的影响，进入P3后1T会在30秒后死去，死去时会制造一个范围AoE（近30000的AoE伤害），因此，在极限威能还有5秒时提醒下一位坦克嘲讽，2T接手后1T找个角落自己一边死去。

注意事先给1T绑灵魂石（如无术士，则在1T死后使用战复复活1T）

1T死后在全团高压电伤害作用一次后复活，给1T补好Buff，准备下次嘲讽。

此时Boss的充电Buff已经叠加了1层，开嗜血狂扁Boss，争取在剩下的40秒内干掉破钢者。

2T在接手Boss后25秒提醒1T嘲讽，1T嘲讽后2T找个地方自己死去。德鲁伊战复2T。

1T再次坦克25秒，如果此时Boss还没死，2T嘲讽接手Boss，此时应当是进入P3 75秒了，如果没有额外人员死亡的话，此时的高压电伤害在抗性减免后达到了每3秒5238。

如果在2T的极限威能DeBuff消失前还干不掉Boss,那么只能说明团队DPS不足。

P3就是一场DPS竞赛，团队DPS最低要求为13000000/105=123800

四、中等和简单模式简述

钢铁议会的其它击杀顺序都是先解决破钢者。

当破钢者被解决后，全场的AoE光环将消失，余下的就是针对各个技能的应对。

对于最后击杀符文大师的中等模式来说，P3阶段安排一名出了强化暴风雪的法师对着Boss召唤出的裂隙施放暴风雪即可保证闪电元素的减速。

同时，一旦Boss召唤裂隙，所有人远离它。

对于最后击杀风暴召唤者的简单模式来说……也许只有超载是需要注意。

总体而论，如果破钢者的难度是10的话，中等模式的难度只有4，简单模式难度则只有2。如果为了做奥杜亚征服者的成就（一人不死），那么还是建议选择简单模式。





柯洛刚恩

一、副本简介

柯洛刚恩位于守护区与前厅之间，玩家需要击败他才能进入守护区。

Boss本身没有困难模式，不过奥杜亚的成就龙里有关于这个Boss的成就——卸除手臂。

整场战斗难度很低，熟悉技能后能够轻易解决。就算是213+226等级的团队都能够一次击杀这个Boss。

其实这Boss是在阻碍尤格萨隆的计划，要是没有他，你们不可能通过那道分离守护区和前厅的大沟…

二、Boss及技能

柯洛刚恩，血量25人15339500，10人3625700。

Boss分为3部分——身体、左手、右手。每个部分有独立的血量和技能，摧毁左手或右手之后本体会受到一定的伤害，摧毁身体即摧毁了Boss。

集束目光：对3码内的敌人造成3238-3762点秘法伤害。

当头溃击：造成125%武器伤害的物理伤害，并降低25%护甲值，持续45秒。该技能可被躲闪/招架。附加一个粉碎护甲的debuff。

粉碎护甲：使护甲值降低25%，持续45秒。此效果可堆栈4次。在有两只手时使用，被打掉一只手后使用下面这个技能——

单手当头溃击：造成100%武器伤害的物理伤害，并降低25%护甲值，持续45秒。在只有一只手时使用。可被躲闪招架，也会附加粉碎护甲的debuff。

坚石怒吼：投掷尖锐的岩石裂片，对目标所在50000码范围内的所有敌人造成707-793点物理伤害。该技能在两只手均被摧毁后使用。

石化之息：对敌人每1秒造成18750-21250点自然伤害，并且使其受到的伤害提高20%，持续8秒。Boss身体近战范围没有可攻击目标时他会使用这个技能。这是一个强制灭团技能，也就说必须要有个沙包给Boss揍。

右臂，血量25人2300925，10人543855，Boss的右手，当然我们面对它时应该是左边那只。

坚石之握：压榨目标的生命力，使其昏迷并且每1秒造成3413-3587点物理伤害，持续直到柯洛刚恩的手臂承受480000点伤害为止。

右手每隔一段时间会抓取3个玩家，当右手受到480000以上伤害时会将抓取的玩家放下来。必须要在15S内让右手放人，否则被抓的玩家会承受一个粉碎效果（82875-87125点物理伤害），立即死亡。

右手死亡时，柯洛刚恩的本体会损失15%的生命，直到右手再次刷新。

同时，右手死亡时会分裂出5只土元素。它们需要被坦克，会施放石之新星，一个10码的AoE。

左臂，血量25人2300925，10人543855，Boss的左手，当然我们面对它时应该是右边那只。

震摄波：巨大的石臂横扫攻击所引起的震摄波造成13875-16125点自然伤害。这是左臂每隔一段时间施放的群体AoE。

左手死亡时，柯洛刚恩的本体会损失15%的生命，直到左手再次刷新。

和右手一样，死亡时也会刷新5只土元素。

土元素：血量25人130330，10人52132，两只手臂死亡后各会刷新5只

巨石：滚动的砾石对施法者7码范围内的目标造成3238-3762点物理伤害。

坚石新星：坚石新星对施法者10码范围内的目标造成5550-6450点物理伤害，并使其受到的伤害提高5%，持续10秒。可堆栈。

三、团队配置

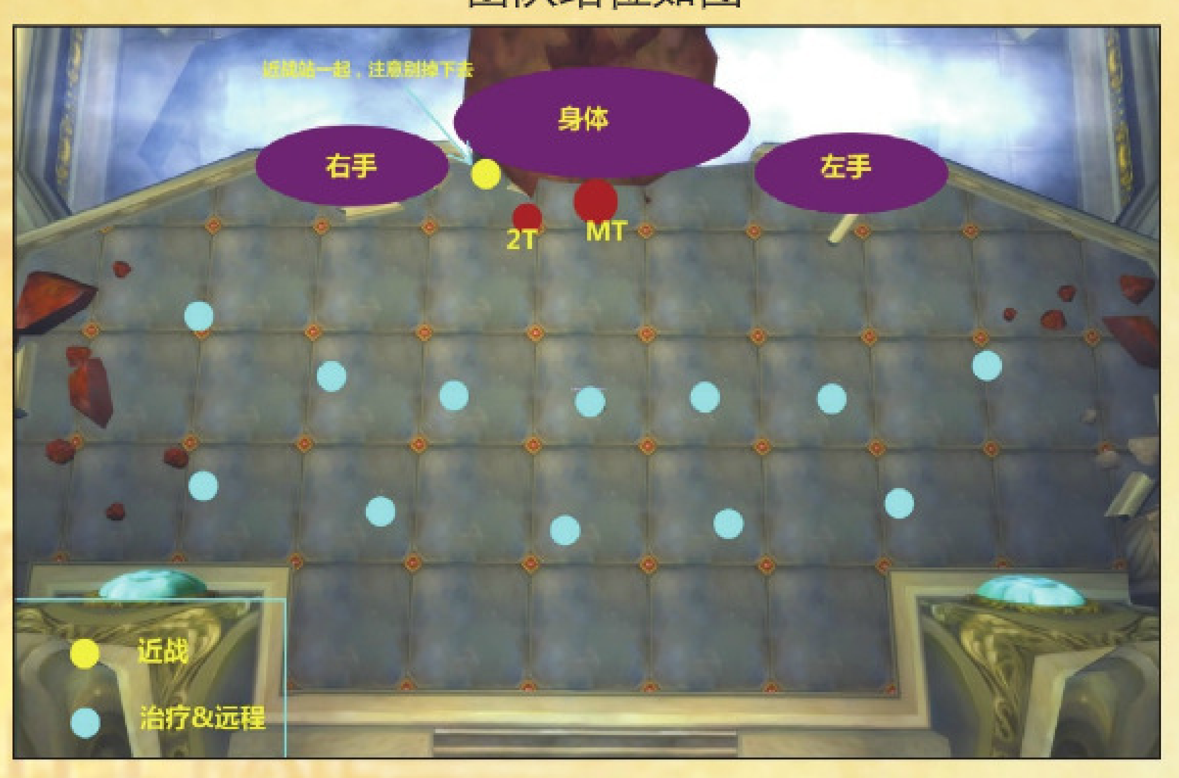
坦克：2名

治疗：4-6名

DPS：17-19名

四、战斗过程

团队站位如图——



普通击杀：

由于右手会随机抓取3个玩家，所以战斗的流程就是攻击右手。

由于全团都在攻击右手，一旦抓人，右手会很快松开，被抓的人完全没有生命危险。

击杀右手后，远程职业AoE出现的小怪，而近战职业则转目标继续攻击Boss，全程不必管左手。

这个流程是执行起来最简便的战术，所有人员只需要躲好集束目光即可。

成就卸除手臂击杀：

该成就是奥杜亚25人310%龙的必须成就。要求柯洛刚恩和他的2个手臂的死亡间隔不得超过15秒。我们知道，手臂死亡时会降低柯洛刚恩15%的生命值，那么一个想当然的方法便是将柯洛刚恩打至30%以下，将两只手分别打至5%左右，然后在15秒内干掉2只手，成就就完成了。因为右手抓人技能的存在，做这个成就时，一旦Boss抓人，安排10名DPS转目标攻击手臂（不安排更多是为了保证每次只对右手造成约48-50万的伤害），在右手死亡后，将左手的生命打到10%左右。

接下来继续攻击Boss本体。在右手刷新并抓人时，安排的10名DPS继续打右手，直到被抓的人被放下来。一旦被抓的人下来了，这些DPS继续攻击Boss本体。在Boss本体只有不到30%生命的时候，全团攻击右手，击杀后攻击左手，成就便完成了。

坦克：需要2名坦克，粉碎护甲叠加2层后换T。在手臂死亡后会刷新小怪，非当前坦克的坦克去拉住并离开近战，让远程AoE掉。

所有人：务必注意集束目光。团队在场地上分散站位，被集束目光追上的玩家尽量把目光往场地边缘带即可。

奥芮雅

一、简介

奥芮雅作为芙蕾雅的仆从，带着4只小猫（10人为2只）在守护区的走廊区域巡逻。

这也是一个没有困难模式的Boss，龙成就（爱猫成痴）要求不击杀她身边的4只小猫的情况下杀死她。

普通战斗的难点在于开怪，开怪没有倒T的话，后面的战斗是十分容易的。

爱猫成痴的战斗则有一定的挑战性，可能比铁矮人五分熟/卸除手臂要难一点。

二、Boss及技能

奥芮雅：血量16734000。

音速尖啸：音速震击波对所有路径上的敌人造成190000 - 210000点物理伤害。震击波造成的伤害将平均分摊给所有路径上的敌人。2.5秒施法，MT需要让Boss正面面对人群，让人群来分担伤害。

恐吓尖啸：慌恐的尖啸令周围所有敌人因为极度的恐惧而奔逃，持续3秒。2秒施法。群体恐惧，之后立即开始施放哨兵冲击。

哨兵冲击：声势浩大的冲击造成6000点暗影伤害，并使受到的暗影伤害提高100%，持续5秒。2秒施法，该技能可以被打断也必须被打断。在群体恐惧后施放，一般安排战士自己反恐后打断。

守护猫群：指定一名玩家成为守护猫群攻击的目标，然后召唤10只猫群守护者攻击他/她，这些小猫咪拥有26066的血量，需要被AoE掉。同时被标记的人员需要得到治疗或保护祝福/守护圣灵。施法时间2秒。

小怪及技能——

圣所哨卫：血量557800，这些小猫咪是奥芮雅初始时带着的。

爱猫成痴成就要求不杀死他们的前提下干掉奥芮雅。

凶蛮突袭：凶蛮的突袭敌人，造成5550-6450点物理伤害，并且每1秒额外造成3700-4300点物理伤害。

该技能的攻击范围是8到25码，只在开怪冲锋坦克时使用，所以开怪的坦克需要开启减伤技能来接怪。

多个小猫的凶蛮突袭debuff会叠加。

撕扯血肉：致命的攻击每2秒造成4625-5375点物理伤害，持续20秒。最多可堆栈100次。这是小猫每隔一段时间使用的技能，这意味着如果一直坦克它，就会叠加较高的层数，需要在高层数后想办法消除。

猫群之力：其他的猫群成员在场时，可使10码范围内所有成员造成的伤害提高30%。这是每只小猫自带的一个光环，要求4只小猫被分开坦克，避免过高的光环叠加。

野性防卫者：血量613580，触发奥芮雅1分钟后，奥芮雅会召唤野性防护者。

这只白色的大猫拥有9条命---每次你杀死它它都会重生直到你杀死它9次。

野性突袭：野性防卫者突袭目标，使其昏迷5秒并且每1秒造成972-1128点暗影伤害。

野性冲刺：向敌人冲锋，造成2925-3075点暗影伤害并中断施法，持续6秒。这只猫最讨厌的地方，它会在人群中乱窜并打断施法。

野性精华：每个精华可使野性防卫者造成的伤害提高50%。野性防卫者可以消耗自身一个野性精华来复原自己。初始时这只猫有9层野性精华。

渗泄精华：野性防卫者的渗泄精华每1秒造成6500点暗影伤害。

大猫被杀死后留下的一滩黑水。

三、普通战斗

1.团队配置

坦克：3名

治疗：4-6名

DPS：16-18名

2.开怪

开怪是本场战斗最重要的部分。

首先采用图腾引怪，在奥芮雅的必经之路上插上图腾，团队成员卡视角避免被小猫冲锋，外面只留坦克接怪。

由于4只小怪起始时都在一起，带有3层光环，凶蛮突袭将对接手的坦克造成大量伤害，因此我们安排坦克开技能接怪。

3名坦克，1名坦克坦克Boss，2名副坦克各坦克2只小猫，2名副坦克需要在开局后立即将各自的小怪带到下图位置（小猫位置1，小猫位置2，不过图中是采用2T战术，MT坦克Boss的同时拉2只小猫），在接怪途中除了自己开启减伤技能外，可以安排牧师的守护圣灵/痛苦压制以防万一。

技能没给上/没开减伤技能是开怪直接被秒的主要因素。

在接住小猫后，全团先消灭小猫位置2处的2只小猫咪，然后消灭掉位置1处的小猫，开怪就算完美完成了。





3.Boss战

接下来战斗很简单，MT让Boss面对人群，大家集中站一起，战士注意恐惧后打断哨兵冲击，而治疗注意关注团队的掉血即可。

Boss的普通攻击不高，小怪的伤害也不高。

战斗开始1分钟后Boss召唤出野性防卫者，如果觉得初始伤害过高可以考虑杀死它几次，不过没有必要将它杀死。

装备碾压的话，可以完全不管野性防御者，这样就不会存在黑水的问题，DPS只管轰击Boss即可。



四、爱猫成痴成就战斗

这个成就还是具有一定挑战性的，难点在于4只小猫不断叠加的debuff。为了完成这个成就，安排较多的坦克和治疗是不错的办法。

1. 团队配置

这里采用6坦6治疗13DPS的打法。

是的，你没看错，我们选择了6个坦克，坦克不一定需要很好的装备，可以由混合职业切天赋得到。防骑是这里的最佳坦克。

6名坦克中，1名坦克Boss，4名坦克小猫，1名作为浮动坦克。

2.打法

和普通模式一样，使用图腾引怪。

开怪后，1名坦克接Boss，4名坦克各自接手1只小猫，坦克到场地的四个角落。

如右图所示，难点在于如何处理不断叠加的撕扯血肉DEBUFF，这个DEBUFF在10层左右时已经不是单治疗能够承受的了，必须想办法消除。

首先，小猫1的坦克身上的debuff到5层后，由MT嘲讽小猫1，当小猫1的坦克身上的debuff消除后，嘲讽回去。

这样，小猫1坦克的debuff问题被解决了。

对于小猫2，小猫3，小猫4的坦克来说，当小猫2的坦克身上的debuff到3层后，浮动坦克便开始嘲讽，小猫2的坦克此时到小猫3的位置去，在身上的debuff消失后嘲讽小猫3，解放出小猫3的坦克。而小猫3的坦克此时则跑到小猫4的位置等自己的debuff消失后嘲讽小猫4。在此期间，可能小猫4的坦克身上叠加的debuff会有点多，这时防骑的优势就体现出来了——无敌可以自己解除一次debuff。

如此循环，可以保证每个坦克都不会叠加很多的debuff。

事实上小猫的伤害很低，英雄副本毕业的坦克就能坦克它们，只要debuff叠的不高，那么治疗难度很低。

除了上面的轮换坦克打法，也可以安排4T的战术。

分别成为坦克A、B、C、D。

A坦克Boss，C和D各坦克2只小猫，战斗中，C和D的debuff有6层时，MT嘲讽C的2只怪，B嘲讽D的2只怪，等C和D的debuff消失后，C、D将各自的怪嘲讽回去继续坦克。

总之，战术是不唯一的，打法是多样化的，猫女是便当的。







霍迪尔

一、简介

霍大爷就是为了个肩膀附魔需要你们在风暴群山群声望刷到死的那群冰霜巨人的老大，现在他被尤格萨隆的意志腐蚀了，正等着勇士们去把他敲醒……

四守护之一的霍大爷算是整个守护区最容易的Boss，他的困难模式要求是在3分钟内击败他，否则他会打碎装着困难模式loot的箱子。

3分钟输出3200万伤害，如果不借助一点外力是相当困难的，所幸的是，霍大爷的房间里有8位（10人模式4个）被冰冻的NPC解救他们后会给你们一些强力的辅助，帮助你们更快的击败霍大爷。

二、霍迪尔及技能

霍迪尔：

血量32477904，物理攻击25000左右。

刺骨之寒：对原地不动的敌人造成随时间提高的周期性伤害。移动可削弱此效果。站着不动4S会迭加一层debuff，移动后会消除一层。如果附近有法师NPC施放的火堆，那么不会迭加该debuff。

该debuff每秒都会造成伤害，伤害数值=2^层数*100，上限8层。即1层200，2层400，3层800，4层1600，5层3200，6层6400，7层12800，8层25600.

一般4层时会承受相当高的持续伤害了，移动消除层数并不是移动一下就消一层，和堆栈一样，你需要持续移动若干秒才能消除一层，如果迭到5层再移动消除，那么等你回到4层时已经受到了19200点伤害。所以身上的debuff尽量控制在3层以内，或者干脆找个火堆站。

冰冻术：对附近的敌人造成5550-6450点冰霜伤害并将其冻结在原地，冻结效果最多可持续10秒。

冰柱：战斗中一些落雨，落雨对应的地面会有一个明亮的白色光圈（如图），在此圈内的人员会在几秒后被一个冰柱砸中。冰柱造成14000点冰霜伤害并会将玩家击飞。冰柱只会在有人的地方刷新，也就是说不会在没人的地方生成白圈。

这是需要每个人都用心躲避的技能。被冰柱砸到不仅会受到伤害，更重要的是会被砸飞损失DPS。

闪霜：这是Boss每隔50S施放的一个大招。该技能拥有9S的施法时间，施法同时，场面上会出现3个较大的白圈，5S后会有3个冰柱砸在这些白圈上。这3团白圈随后会变成3片冰面，玩家必须要在Boss的闪霜读条结束前站到这些冰面上，否则会被冰冻，变成一个大冰块（100000血，可打破）

如图为闪霜时大型白圈的样子。

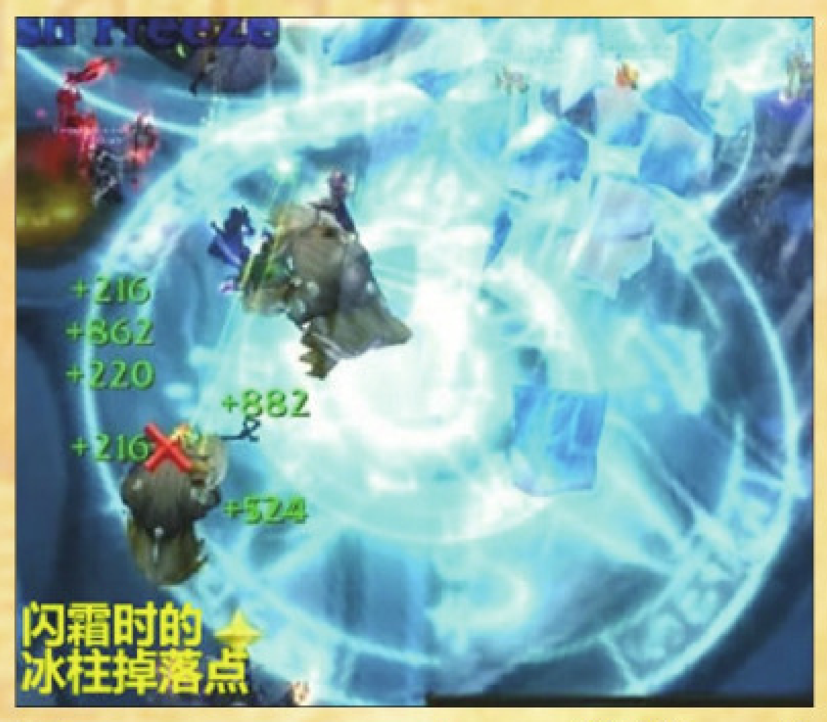


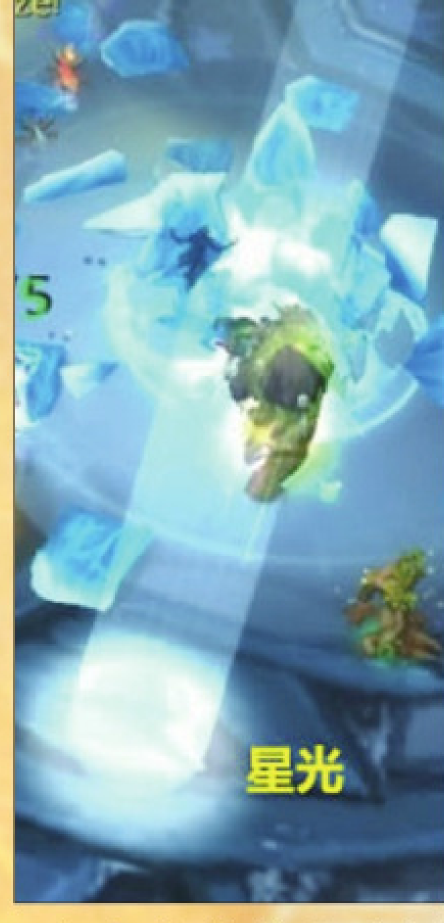
冰冻痛击：物理伤害降低70%，但攻击可额外造成40000点冰霜伤害。此外，所有敌人在20秒内每2秒将受到4000点冰霜伤害。该技能一般在闪霜后施放，施放时全团将受到冰霜AoE，同时MT将受到较大的单次冰霜伤害打击。此时骑士可以开启冰霜光环精通。

NPC给与的辅助Buff——

战斗开始前霍迪尔面前会有8个友方NPC，他们被冰冻在冰块里，玩家需要打破这些冰块解救他们。这些NPC依次有下面这些技能：

德鲁伊：会使用愤怒攻击Boss，同时会在他的周围施放一道“星光”，所有站在星光里的玩家的攻击和施法速度会提升100%。





萨满：会使用熔岩爆裂攻击Boss，同时随机给与一个玩家名为风暴雷云的buff。

风暴雷云：在一名随机友方玩家所在处召唤一团夹带闪电箭的风暴雷云。在这团雷云笼罩之下，该名玩家接触的最多6名友方单位将会被雷电击中而充斥着风暴威能，使其致命一击伤害提高135%，持续30秒。

风暴威能：使一名周围的友方目标充满能量，使其致命一击伤害提高135%，持续30秒。

可以说，萨满的这个buff对于团队DPS的提升是最大的。获得风暴雷云的玩家需要将风暴威能传给周围的队友，提高他们的暴击伤害。也正是因为这个buff，使得很多职业的暴击收益变的很高，比方冰火球天赋的法师。

法师：会使用火球术攻击Boss。

制造暖适之火：在身旁制造一团暖适之火暖和周围的友方单位。跌落在寒冰之上，或者受到闪霜时可能会熄灭。（闪霜过后火堆一定消失）

法师会在场地上生若干火堆，站在火堆附近10码范围内不会受到刺骨之寒的影响，同时每次攻击会附带下面的焦灼效果。

焦灼：焦灼敌人，造成3000点火焰伤害并使其受到的魔法伤害和效果提高2%，持续25秒。最多可堆栈30次。

堆栈30次后会使霍大爷受到的法术伤害提升60%，这是一个必须被全程保持的debuff，因此必须有人站在火堆旁堆栈这个debuff。当然一般情况下正常人都会站在火堆旁边。





融冰：试着融化一个周围的闪霜效果，在10秒内造成相当于其100%生命力的火焰伤害。这是法师又一个重要技能，法师能够帮助破冰。如技能说明所述，法师会给冰块上此debuff，10S将冰块消灭，救出被冰冻的人员。

牧师：会使用惩击攻击Boss。同时会使用1.5S施法的强效治疗术治疗NPC单位（19000-21000治疗量），还会驱散被冰冻术冻结的玩家和NPC。

三、团队配置

坦克：1名
治疗：3名
DPS：21名组合任意。

四、战斗过程

困难模式即要求3分钟内击败霍迪尔。达成这个目标的关键是合理利用各种NPC BUFF。

首先，收益最大的buff是萨满的风暴雷云，近战远程通用的buff，对于高暴击职业来说收益更大。

其次为德鲁伊给与的星光（光柱），对于以DD法术为主的法系来说，星光的dps收益可以近似的认为是翻倍，但是在星光中输出时必须注意自己身上刺骨之寒debuff的层数。因为在星光中打太high结果叠了5层6层刺骨之寒活活被冻死的家伙大有人在。

最后是不可悲忽视的焦灼debuff。

战斗开始前，8个NPC处于被冰冻状态，而你知道的，NPC毕竟是NPC，没有玩家那么聪明，所以他们100%会被闪霜再次冻住，也就是说，除了开局需要救他们一次外，每次闪霜后也必须再救他们一次。

给这些NPC固定的团队标记方便团队成员识别是十分有效的，可以做一些宏来标记这些NPC。

从他们给与团队的助益来看，法师应当是被优先解救的。法师除了提供火堆外，能够辅助帮助破冰。

其次需要解救的是萨满NPC和德鲁伊NPC，而牧师NPC则不需要玩家去解救，让法师NPC帮助解救即可。

请记住，下面的这句话是霍大爷战斗中最重要的部分：

闪霜过后所有人必须解救NPC。如果因为DPS不够无法3分钟干掉霍大爷，那么打开recount，看哪些人打冰块打少了，扣DKP！

在贯彻了这个原则之后，就是细节上的安排：

1.打开投影材质，被冰柱砸死的扣DKP扣G……

2.第一个中风暴雷云的玩家，先跑到MT传给MT一个风暴威能，这是仇恨基础，否则在受到加成的暴力DPS面前MT不一定能拉的住霍大爷。

然后可以传给周围的近战。

3.之后中风暴雷云的玩家，可以去光柱那传给远程DPS，一般来说光柱下总是会集中很多人----光柱提升100%的施法速度。

4.中风暴雷云的玩家也可以选择不动，让身上没有风暴威能的玩家来靠近你，获得buff。一般来说，如果2个萨满NPC解救及时，可以保证半个团以上的玩家拥有风暴威能的buff。

5.安排1-2个DPS专门站火堆上给Boss叠加焦灼的debuff。在削弱后火堆数目多了很多，一般不会出现没人站火堆的情况，不过事先安排下总是有益的。

当然对于猎人来说，也只有从火堆里找到一点DPS提升，所以我们一般安排猎人去干这个活。

6.请务必躲好冰柱，尤其是在Boss全场AOE的时候，AOE+冰柱的伤害很可能要了某些天然呆的命。

7.不要抢光柱，一个光柱站2-3人即可，否则你们会发现光柱下很快会出现白圈，然后会有冰柱砸下来——冰柱是刷新在玩家当前位置的。

8.所有牧师都必须注意驱散Boss的冰霜新星（即冰冻术）。冰冻痛击时暗牧最好帮助群体驱散，治疗牧师可能没空，而如果不驱散，那么叠加的刺骨之寒配合冰冻痛击可能会要了近战的命。

对于治疗来说，本场战斗真正有压力的只有3次闪霜后的冰冻痛击（对于困难模式来说只会经历3次，第四次闪霜时Boss已经把箱子打破了）。

我的建议是找个光柱使劲治疗，同时安排好骑士的光环精通链——3名骑士是不错的选择。

MT在冰冻痛击时也应该开启减伤技能或者安排痛苦压制/守护圣灵。

当然，如果找不到光柱，火堆也是不错的选择，如果你是个牧师，那么那20S站在火堆或者光柱下站桩刷治疗导言是一件相当happy的事情。

治疗和DPS解决后就是存活问题，闪霜是一个9S的法术，在霍大爷开始读闪霜后，各位可以站在大圆圈的边缘，大圆圈上的冰块一砸就立即站上去就能躲掉霍大爷的闪霜了。

处理好上面的这些细节，那么3分钟干翻霍大爷还是件相当容易的事情，尤其是对于一身245回去打成就的团队。

不过在本攻略的结尾还是要强调，别以为你们245等级装备回去就可以不救NPC，救NPC获得的DPS收益远远超过了打冰块的损失，一定要救NPC。





索林姆

一、简介

索林姆属于奥达尔4位守护者之一。风暴群山任务线的结尾处，索林姆被洛肯用诡计击败，并被尤格萨隆精神控制，沦陷到了奥达尔之中。

我们的任务就是打醒被尤格萨隆控制的索林姆，让他帮助我们击败尤格萨隆。

在尤格萨隆的战斗中，索林姆的作用具有决定性的意义。奥达尔龙成就中只要求击杀保留1守护者的尤格萨隆，这个守护者便是风暴之王索林姆。

解救索林姆的战斗分为2个部分。

最初，索林姆站在竞技场的高台上，团队需要分为两个部分，一个部分与竞技场中的小怪战斗，另一部分则通过竞技场旁边的小道绕到索林姆身后去触发他。

如果5分钟内无法抵达索林姆，那么索林姆会狂暴，战斗宣告失败。

如果在3分钟内抵达索林姆处，那么将进入困难模式，尤格萨隆用以控制索林姆的假希芙（希芙是索林姆死去的妻子）也会加入战斗。

二、索林姆及技能

初始阶段：

初始阶段，竞技场中有一队敌对阵营的NPC与一只大虫子在战斗着，杀死他们即开始索林姆解救战。

蛰猛巨兽：

血量808860，初始阶段的巨虫，会锥形吐息，需要背向团队坦克。

酸液之息：对目标及其周围的敌人吐出酸性胆汁，造成6000点自然伤害，并且每2秒额外造成1500点自然伤害，持续18秒。一个锥形喷吐。

横扫：扫击敌人的腿部，造成3500点伤害并将其击倒，持续3秒。

联盟/部落NPC：使用射击，英勇打击等技能。

P1（第一阶段）

困难模式的P1和普通模式的P1没有太大的区别。区别仅在于困难模式要求三分钟通过通道接触到索林姆。

竞技场区

该阶段索林姆无法被攻击，他会使用各种技能攻击竞技场中的团队。

闪电之鞘：使施法者围绕着充满纯净电能的护鞘之内，受到的所有伤害降低99%。

风暴之锤：掷出一把风暴之锤，对一名敌人造成2451-2551点伤害并将其击倒使其昏迷2秒，同时在目标所在处引发一记震耳欲聋的雷霆一击，击中周围的目标。

索林姆大约每15秒会向竞技场中的某个队员丢掷一把风暴之锤，目标会被昏迷2秒，目标周围的玩家会受到4625-5375点自然伤害，并获得一个延长时间75%持续8秒的debuff。

宝珠充能：索林姆会给竞技场周围的一个宝珠灌注电能，宝珠会对周围的目标施放闪电，造成2831-3169的自然伤害。集中站在竞技场中心的话可以无视这个技能。当然，施法职业大部分时间会面临施法时间延长75%的debuff。

狂暴：如果不能在P1开始后（巨虫和NPC被杀死后开始计时）5分钟内接触到索林姆的话，索林姆会狂暴。秒杀通道中的所有人，并增强竞技场中所有小怪的能力，消灭团队。

竞技场中的小怪技能如下——

黑暗符文勇士：

血量296582，竞技场中会刷新的瘦子。

这个小怪必须由坦克拉住，近战集中火力杀掉。他会施放旋风斩，需要竞技场中的人员格外留意。如果P1竞技场组会减员多半是因为他的旋风斩。

冲锋：冲锋一个目标并昏迷对方2秒。

致死打击：造成250%的武器伤害，并使对方受到的治疗效果降低50%持续5秒

旋风斩：攻击周围所有敌人。

黑暗符文平民：

血量25000，每次刷新时一刷刷一堆的炮灰。

血量很少，随便AOE几下就可以干掉。

拳击：击打敌人，对其造成15点伤害，并且使其在5秒内不能施放该法术。

低荡痛击：对敌人施展恶意的攻击，造成物理伤害并且使目标造成的伤害降低3%，持续20秒。

黑暗符文塑能师：

血量161772，会使用符文盾，需要注意驱散他身上的盾，打断他的符能闪电。

这个小怪可以被精神控制。可以控制了然后使用他的治疗法术，不过一般没有那个必要。

符能闪电：对敌人施展符能闪电，造成7875-10125点自然伤害。1.5秒施法。

符能痊愈：治疗一名盟友18500-21500点生命力，接着每1秒额外治疗6000点生命力，持续15秒，2秒施法。

符能护盾：使施法者围绕着一道符能屏障，吸收120000点魔法伤害，并且受到的所有物理伤害降低50%。0.5秒施法，可驱散。

黑暗符文战争使者：

血量188734，该小怪拥有一个增加全团攻击/施法速度的光环，开荒时一般安排牧师心灵控制他，给全团提供这个光环。在这个光环覆盖下击败索林姆还会获得“谁需要嗜血”的成就。



符能打击：以充满电能的武器打击敌人，造成相当于武器伤害再加上1000点的自然伤害。

迅灵光环：使周围盟友的近战、远程和施法速度提高20%。

黑暗符文侍僧：血量134810，竞技场和通道中都存在的符文矮人。会使用治疗术和恢复，需要打断。

强效治疗术：2秒施法，治疗友方目标94500-115500点生命值。

恢复：每3秒治疗13650-14350点生命值，持续15秒。

惩击：1.5秒施法，7650-9350点神圣伤害。

通道内的小怪技能如下——

铁之环卫：

血量130330，通道中3个一组的小怪中的物理攻击怪。

刺穿：一个令目标严重流血，直到生命力被治疗超过生命力上限的90%为止的剧烈攻击。每2秒造成1750点伤害，持续1分钟或者直到透过治疗移除此效果为止。

回旋绊击：对目标施展旋转攻击，将其击倒并其昏迷2秒，同时造成提高的武器伤害。

符刻巨像：血量808860，通道中的第一个小Boss。他的左手或右手会冒火，之后制造一道烈焰攻击通道的左边或右边。

冲锋：对敌人冲锋，造成6938 - 8062点物理伤害并将其击退。攻击范围8-40码。

符刻屏障：一面符能护盾围绕着施法者，使其所受的所有伤害降低50%，并对攻击者造成2000点秘法伤害。不可被驱散。

溃击：对施法者面前10码锥形范围内的所有敌人造成37000-43000点物理伤害。3秒施法。该技能要求坦克将Boss背对人群。

铁之荣誉守卫：

血量161772，击败第一个小Boss后，第二个小Boss前刷新的小怪。

顺劈斩：对敌人和其身边最近的一个盟友造成150%的普通近战伤害。

断筋：对敌人造成50%的武器伤害，并使其移动速度降低60%，持续5秒。

盾牌溃击：对敌人造成7400-8600点物理伤害，并使其昏迷3秒

上古符文巨人：血量808860，通道中的第二个小Boss，位于转角的台阶上，杀死它后小怪不再刷新，并可以接触索林姆。近战攻击在8000-10000。

践踏：对附近的敌人造成12250 - 15750点物理伤害，并将其击退。

符能坚垒：强化盟友的防御。使其造成的伤害提高50%。攻击和施法速度提高50%。生命力提高100%。

引爆符文：使目标困在符能结界内无法移动，在4秒后对目标周围15码的敌人造成11250点火焰伤害。

符文巨人会对随机的一个玩家施放该技能，其它人需要躲避。

P2（第二阶段）

索林姆：

血量20900000，当通道组接触到索林姆后，索林姆会从台子上跳下，P2开始。

如果3分钟内触发了索林姆，则进入困难模式，会有不可被选择的希芙施放暴风雪/冰环/寒冰箭攻击团队。

统驭之触：使目标屈服于尤格萨伦的意志，削弱其心智使其更容易被控制。

如果团队没有在3分钟内接触到索林姆，那么索林姆会获得这个buff，造成的伤害降低40%。生命力降低 30%，生命值变为14642250，也即进入了普通模式。同时希芙不会出现。

闪电链：以闪电冲击一名目标造成4625-5375点自然伤害。此闪电将会跳至周围的敌人身上，每成功击中一名目标将会额外造成50%的自然伤害。需要团队两两重叠站位，保证每次闪电链只会连到2个人。在躲避充能和暴风雪时可以保证最多连到4个人。连到5个以上人的话，最后的几个可能会被秒杀。

闪电充能：吸收一股电能洪流，对施法者与能量来源之间锥形范围内的敌人造成17344-20156点自然伤害。同时，索林姆会获得一层闪电充能的buff，物理攻击力提升15%，自然伤害提升10%。该buff可以无限叠加。

闪电充能在开战后每15秒施放一次，即每15秒索林姆会增加15%物理攻击力与10%的闪电伤害，相当于一个软狂暴计时。战斗后期要么坦克被拍死，要么干掉索林姆。

正常的团队应当在10层左右闪电充能击败索林姆。

失衡打击：对目标造成200%武器伤害并令其失去平衡，同时降低200点防御技能，持续15秒。该技能要求换T或者使用熊坦。在战斗后期，配合闪电充能，每一次的失衡打击都将是巨大的伤害，需要安排减伤技能覆盖。

希芙：当然这不是真正的希芙，真正的希芙已经被索林姆的兄弟洛肯杀死了。这个希芙是尤格萨隆的触手幻化成的，用以控制索林姆的心智。如果在3分钟内接触到索林姆，希芙也会加入战斗。

寒冰箭：对目标造成10000左右冰霜伤害并减速50%，持续5秒。

寒冰箭雨：对周围200码内所有人造成11250-13750点冰霜伤害，并使他们的移动速度降低，持续4秒。瞬发。

冰霜新星：对附近12码内的敌人造成14138-15862点冰霜伤害并将其冻结在原地，冻结效果最多可持续6秒。2.5秒施法时间。希芙使用该技能后牧师需要注意驱散，避免队员因为冻结在原地而被闪电充能打死的悲剧发生。

暴风雪：召唤一阵在房间内四处移动的冰雨，每1秒造成4813-6187点冰霜伤害，持续10秒。在暴风雪中的玩家的移动速度会被降低65%。这是希芙召唤的暴风雪，它只会在外场移动。

三、团队配置

坦克：2名

治疗：6名

心灵控制暗牧：1名。开荒需要，farm后不一定需要。此人需要穿一定的冰抗耐力装并安装心灵控制铭文，全buff后有33000的HP与400的冰抗为佳。

DPS：16名。近战不宜超过8人。

四、战斗过程

初始阶段

初始阶段会看到4个NPC与一只大蠕虫战斗在一起。MT拉住虫子后背对人群，然后只需要AOE即可。

此阶段没有特别要注意的。如果此阶段有人掉线，可以让牧师控制一个NPC等待掉线的人登陆……



P1阶段

杀掉虫子和NPC后，战斗开始。

此时团队需要分为两部分，一部分从左边的门进入通道，绕道索林姆身后去触发Boss，另一部分则留在竞技场处理不断刷新的小怪。



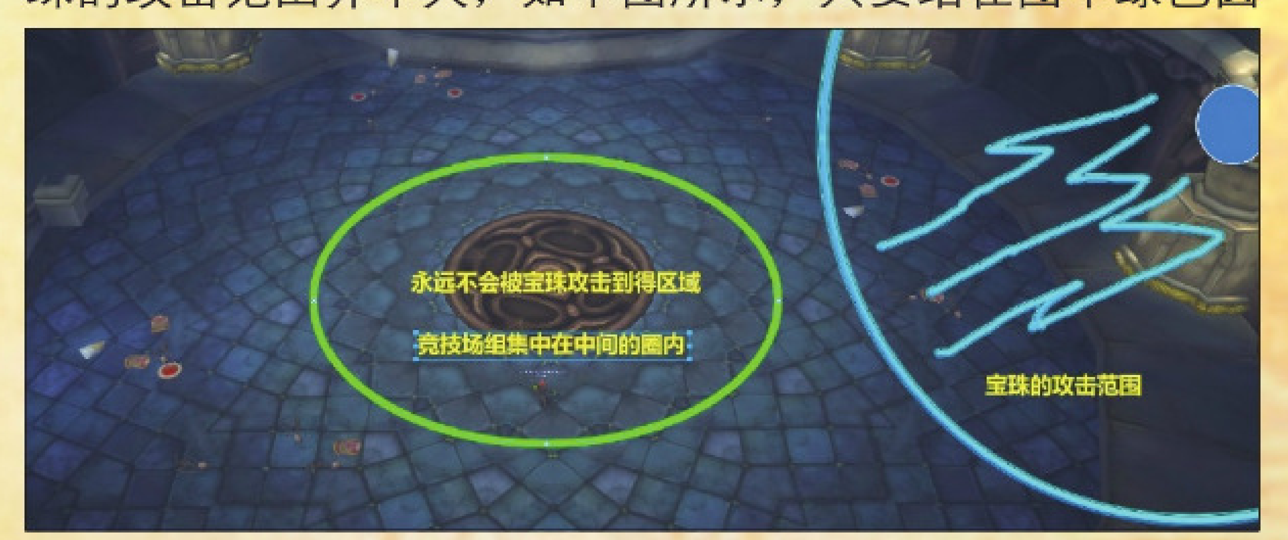
为了保证3分钟内触发索林姆，我们安排1名坦克2名治疗以及所有的远程DPS进入通道。

而另一个坦克与所有的近战DPS以及负责精神控制的暗牧留在外场处理小怪。

竞技场组：

在通道组努力奔向索林姆的同时，竞技场组需要处理每波刷新的小怪。小怪如第二部分所述一共有5种。

索林姆会在P1激活宝珠攻击竞技场内的人员，但宝珠的攻击范围并不大，如下图所示，只要站在图中绿色圆



圈的范围内便不会被宝珠打到。

我们采用无视风暴之锤的集中站位。所有人站在场地中央，坦克拉住黑暗符文勇士后拖离人群大致10码，防止旋风斩伤害到人群。由于竞技场组的DPS全部是近战，所以延长施法的debuff对竞技场组的DPS输出并没有太多影响。



竞技场组的任务便是不断清理小怪，在通道组解决了第二个小Boss之后，暗牧控制最后那波小怪的符文战争使者，然后进入P2。

通道组：

进入通道后可以看到尽头处的一尊巨像，它是要被消灭的第一个小Boss。

巨像前有2堆小怪，每堆由2个铁之环卫与1个黑暗符文侍僧组成。

在清理小怪并接近巨像的途中，巨像会施放一道火焰，火焰只对通道的一边有影响。巨像左手冒火则会对左边施放火焰，右手冒火则会对右边施放火焰。

被火焰击中会损失8000-10000点生命，通道组人员需要根据巨像的行为来躲避火焰。

接触巨像后坦克将其拉住并背对人群，击杀后向楼梯口移动。

在到达楼梯口后，坦克需要带着刷新的小怪迅速向上移动，并触发第二个小Boss。

这个Boss会随机锁定一个人，若干秒后被锁定的人所在的位置会爆发一个火焰新星，周围人必须注意躲避。

在解决了第二个小Boss后进入后面房间，可以看到面前有2个大罩子（大号的DK反魔法立场），注意不要踩进去了，那是陷阱。

接触索林姆后他会跳到竞技场中。通道组也尾随着跳入场中，按照P2的站位站好，开始攻击索林姆本体。

P2阶段

如图，安排远程与治疗两两重合站位，位置分配在上



图的天蓝色位置。注意，这些位置都是经过计算的，暴风雪不会经过紫色圈中的位置，而天蓝色位置则是保证和近战10码距离的位置。

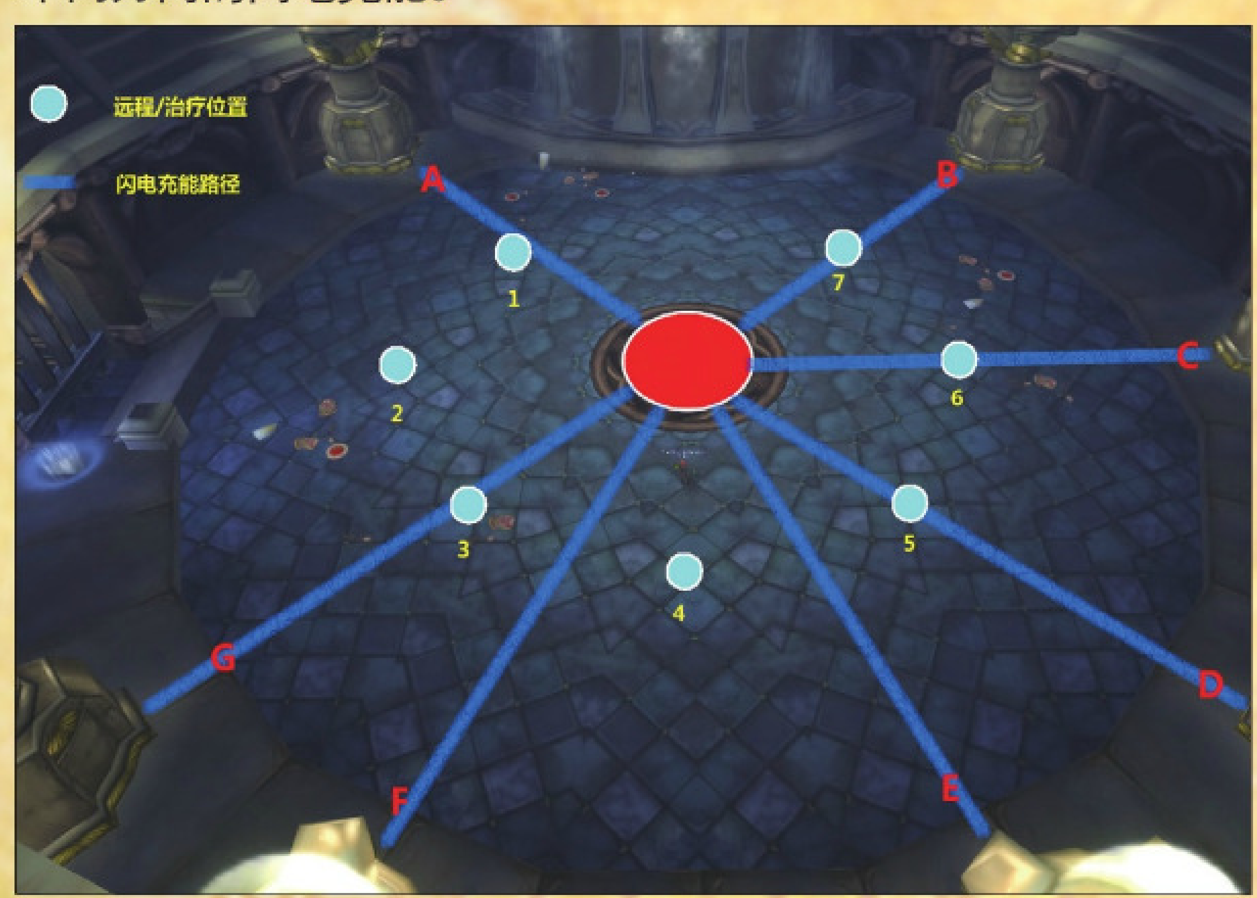
保持距离是防止闪电链的链射，两两站位后，闪电链只会攻击到2个目标，伤害是完全可以承受的。而此站位可以无视暴风雪对团队的影响。


暴风雪只会影响外场区域

近战要两两站位，这是近战不宜过多的原因。只有3个近战位，每个位置最多只能容纳3个近战，再多就可能被闪电链加群体寒冰箭连死。

由于闪电充能的存在，除负责控制的暗牧外其它人只需要在2个位置间移动。

如下图，闪电充能以一个宝珠为方向，场地上只会有7个不同方向的闪电充能。



对于7个远程/治疗位来说——

1号位会受到闪电充能A的影响，移动到2号位躲避

2号位不会受到闪电充能的影响，这里一般安排2个MT治疗

3号位会受到闪电充能G和F的影响，向2号位躲避

4号位会受到闪电充能E和F的影响，分别向3号位和5号位躲避

5号位会受到闪电充能D和E的影响，向6号位躲避

6号位会受到闪电充能B的影响，向5号位躲避

7号位会受到闪电充能B的影响，向1号位躲避

在躲避后回到原位置，这样可以将闪电充能对团队DPS的影响降到最小。

而对于近战来说，以进门为6点，3个近战位只有1个会被闪电充能覆盖，这个位置的近战一分为二移动到另外2个位置。

这样在闪电充能时1个位置最多4人，虽然还是有死亡可能，但风险小了很多。

近战越少，那么处理起来越方便。

全场只有心灵控制暗牧所在的12点和2号远程位不会被闪电充能影响，但是12点会被暴风雪覆盖。负责心灵控制黑暗符文战争使者的暗牧需要硬吃暴风雪，这也是他需要穿高冰抗高耐装的原因。

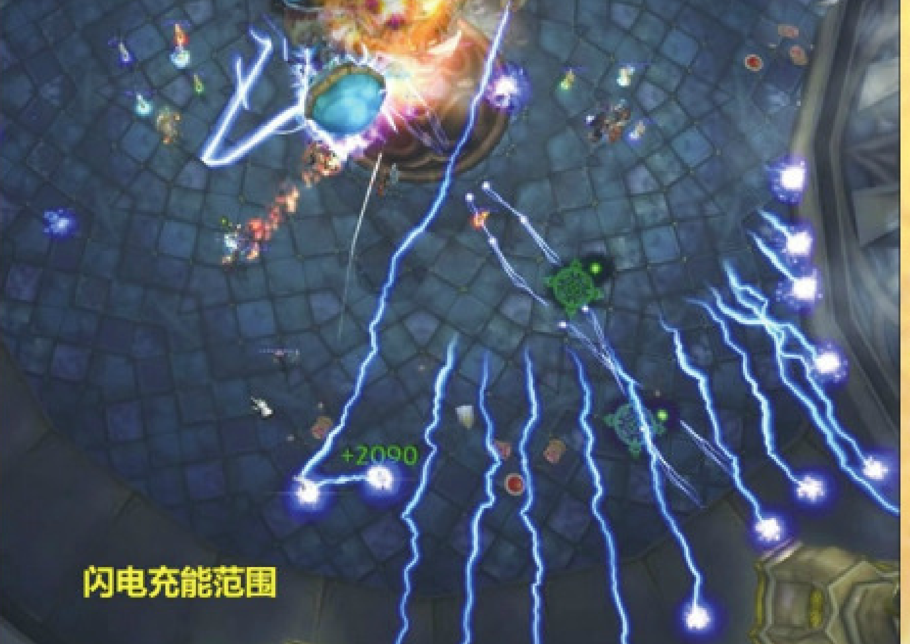
由于战争使者的光环提供20%的全团加速，而战争使者本身也能输出100万的伤害，所以控制战争使者绝对是一笔划算的买卖。

看上去闪电充能十分好躲，不过希芙的那些讨厌的技能会干扰你们躲避。除了会减速的群体寒冰箭外，希芙会闪现到某个玩家身边使用冰霜新星，这需要牧师及时驱散。



解决了希芙的干扰和闪电充能后，P2需要面对的便是失衡打击了。

这个技能其实类似太阳井布胖的践踏，一般来说，我们使用2个坦克轮流坦克索林姆。由于失衡打击本身拥有较高的伤害，在5层闪电充能后，索林姆本身伤害提升了75%，此时失衡打击接普通攻击就很容易打死坦克。因此，在5层闪电充能后，以后的每一次失衡打击坦克都需要开技能顶。


闪电充能范围


闪电充能D

失衡打击拥有25秒的冷却时间，在插件提示技能冷却前2秒开启减伤技能或者喊牧师给守护圣灵/痛苦压制，吃到失衡打击后另一位坦克倒数321嘲讽。

一般到10层闪电充能时Boss应该被击败了，如果Boss还没死，坦克应该也没有技能了。倒T后不必慌张，索林姆灭团速度并不快，被追的人风筝下还能争取不少时间。

在索林姆消灭你们之前干掉他吧！



芙蕾雅

一、简介

芙蕾雅是生命花园里的守护者，种着一堆乱七八糟的花花草草，困难模式即不杀死3位长者的前提下击败芙蕾雅。

和萨龙的三龙模式不同，芙蕾雅1+3并不要求杀死三位长者，三位长者在战斗开始后会处于类似放逐的状态，但会把他们的力量传递给芙蕾雅。芙蕾雅会获得新的技能，伤害也会增加很多。

总体来说，困难模式比普通模式多了很多需要注意的地方，对细节的处理要求更高。

不过鉴于被削弱过好多次，所以目前的难度整体看来也并不是太高。

二、芙蕾雅及其盟友技能简介

芙蕾雅：

血量普通模式4200000，困难模式6700000，困难模式中，芙蕾雅会获得从长者那继承的技能，各种伤害也会提升50%。

注：下文数据中括号内的为普通模式的伤害。

她的物理攻击大约2秒一下，对坦克的伤害不是很高，一名圣骑士治疗即可。



普通模式技能——

太阳光束：对目标8码范围内的敌人造成11100-12900（7400-8600）点自然伤害。1.5秒施法，芙蕾雅会随机选取一个目标施放此技能，目标周围8码的玩家也会受到同等的溅射伤害。

自然和谐：受到的治疗效果提高8%。开战时芙蕾雅拥有150层的自然和谐，意味着她受到的治疗效果提高1200%。开战后不久芙蕾雅会召唤ADD（小怪），杀死ADD可以减少自然和谐的层数。6波ADD清理完毕时层数会变为0，进入P2（第二阶段）。

伊欧娜之触：生命守缚者的风采，每1秒治疗芙蕾雅24000点生命力。这是芙蕾雅自始至终都拥有的一个buff。

0层自然和谐时每秒回复24000点生命，而150层自然和谐时每秒回复312000点生命值，这逼迫团队清理小怪减少自然协调的层数，否则芙蕾雅无法被击败。

生命守缚者之礼召唤：召唤一个殊界孢子。全程战斗过程中，芙蕾雅会召唤一颗绿色的小树苗（殊界孢子），小树苗会逐渐成长，当它长大后会治疗芙蕾雅以及芙蕾雅召唤出的所有ADD。小树苗必须要在长大前被杀死。

召唤自然盟友：在保护奥杜亚的战斗中召唤芙蕾雅的盟友。芙蕾雅在开战后不久会开始召唤ADD。

ADD分为3种：大树/小花/三元素。此3种ADD会顺次出现2轮，每轮3波。每轮三种ADD出现的顺序是随机的，每波ADD限时1分钟，也就是1分钟无法处理完ADD的话，下一波ADD会刷新。

而如果提前杀死了每一波的ADD，那么隔5秒后下一波ADD会来临。一共需要杀死6波ADD才能进入P2,也就是要击杀2次大树，2次小花，2次三元素。

自然炸弹：这是芙蕾雅P2使用的技能。

当芙蕾雅身上的自然协调变为0层后进入P2，芙蕾雅开始使用这个技能，她会在随机的几名玩家脚下丢下自然炸弹，几秒后炸弹会爆炸，对炸弹半径10码内的玩家造成8775-9225点自然伤害并将他们击退。

由于炸弹一丢就是一堆，所以不注意躲避的话可能被炸弹炸死。

在战术中会讲解如何处理这个技能。

困难模式技能——

不稳定的能量：对5码范围内的敌人每1秒造成5850-6150点自然伤害，持续10秒。这是芙蕾雅继承自亮叶长者的技能。她会随机在场面上施放三道光柱，站在光柱中的玩家每秒会受到5850-6150的自然伤害。

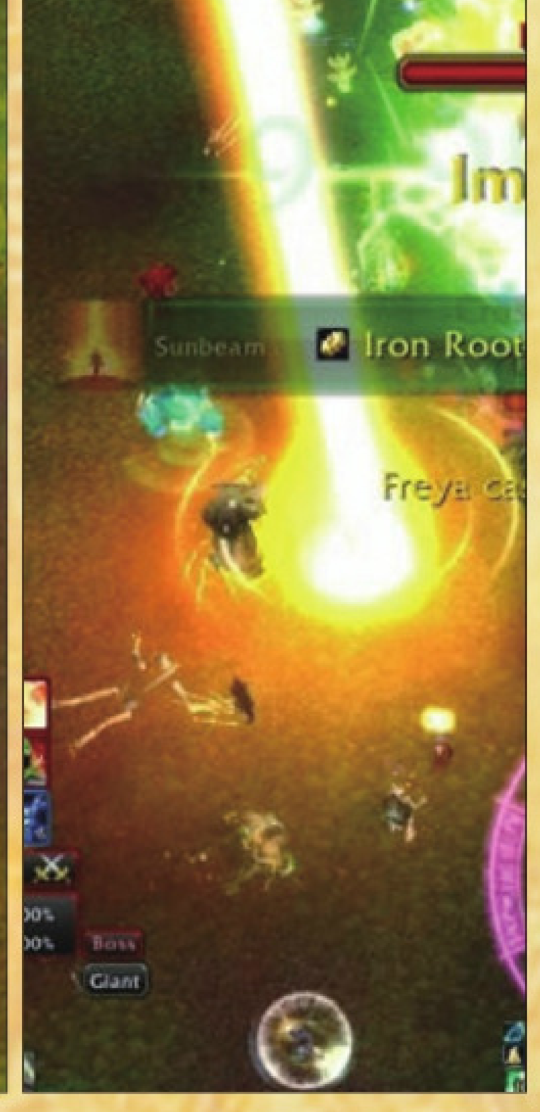
亮叶精华：使芙蕾雅和她召唤出的自然盟友的魔法伤害提升50%。这是亮叶长者给与芙蕾雅的buff。

强化铁之根须：芙蕾雅会随机召唤3根强化铁之根须捆住3名玩家，玩家每2秒会受到7863-9137点自然伤害。铁之根须必须被击杀，它们拥有54000点生命值。3.2版本后，任何的移动解除技能可以解除铁之根须，这个改动大大降低了对这个技能的处理难度。这是芙蕾雅继承自铁枝长者的技能。

铁枝精华：使芙蕾雅召唤出的自然盟友的物理伤害提升50%。这是铁枝长者给与芙蕾雅的buff。

地面震颤：对50000码范围内的敌人造成11400-12600（7600-8400）点物理伤害，并中断





正在施放的法术，持续10秒。这是一个有着30秒冷却时间、2秒施法时间的技能。当芙蕾雅使用该技能时施法职业注意中断施法避免被反制。这是芙蕾雅继承自石木长者的技能。

石木精华：使芙蕾雅的物理伤害提升50%。这是石木长者给与芙蕾雅的buff。

ADD（小怪）简介：

伊欧娜的礼物：

血量普通模式65165，困难模式104300，芙蕾雅会定期召唤伊欧娜的礼物，当礼物成长到最大时会施放生命守缚者之礼。礼物从出现到长到最大的时间为20秒。

生命守缚者之礼：伊欧娜的赠礼治疗芙蕾雅与她的手下60%生命力。



芙蕾雅的盟友们——

古树护存者（大树）：血量普通模式2215610，困难模式3544976。每轮的3波小怪中的大树。此波小怪就只有这么一棵大树，杀死后芙蕾雅会失去25层的自然协调。大树出现的同时场面会刷新蘑菇，蘑菇会逐渐长大，当长到最大时消失。

古树护存者有如下技能——

护存者之握：护存者之握使玩家无法攻击与施法。这是大树的沉默光环。站在蘑菇下面或者伊欧娜的礼物旁可以免疫此光环，骑士的专注光环精通也可以对抗这个沉默光环。

自然烈怒：感染一名敌人，使其每2秒对周围的盟友造成自然伤害，持续10秒。大树会给一个玩家这个debuff，有此debuff的玩家每2秒会在脚下丢下一个类似雷霆风暴效果的闪电，对这个闪电效果内的所有玩家造成6244-7255（4163-4837）点自然伤害。

由于大树阶段大家都挤在几个蘑菇下面，中自然列怒的玩家必须第一时间离开队友，避免造成过多的误伤。

健康的孢子：大树阶段会不断刷新的蘑菇，这些蘑菇开始很小，会慢慢长大。站在它们周围可以获得伤害加成并免疫大树的沉默光环。

需要注意的是，你不需要站在蘑菇底下，蘑菇给与的增益光环范围不小，站在蘑菇边缘便可享受到。

站在蘑菇底下可能会忽略很多情况，比方自然列怒。

高效费洛蒙：站在蘑菇边上就能获得这个buff。提高25%的伤害并免疫沉默光环的影响。



上古水之灵：

血量普通模式521300，困难模式834080，三元素中的水元素，击杀后减少芙蕾雅10层自然协调。

上古水之灵的技能——

海啸：袭卷前方的敌人。造成13875-16125（9250-0750）点冰霜伤害，并将其击退。2秒施法的可打断技能，困难模式下必须要打断，否则不仅仅会损失DPS输出，而且配合闪电鞭笞、地震等技能容易减员。

猛攫鞭笞者：

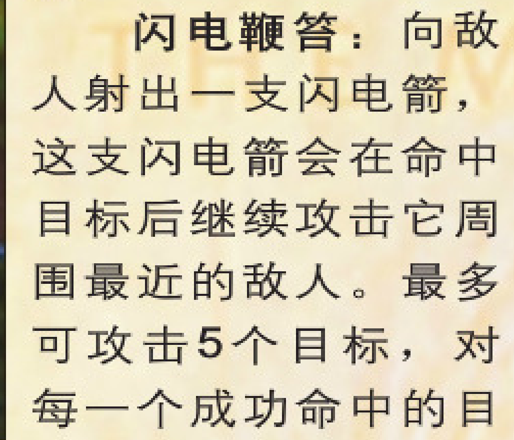
血量普通模式977475，困难模式1563960，三元素中黄色的大花，击杀后减少芙蕾雅10层自然协调。

猛攫鞭笞者的技能——

硬化树皮：鞭笞者受到的攻击将促使防护树皮开始滋长，使其攻击力提高。每受到一次攻击，鞭笞者都会叠加一层硬化树皮的buff，增加10%的伤害，这个buff持续4秒，可叠加99层。10人模式下这个技能会降低鞭笞者的移动速度，但25人模式下不会降低移动速度。

风暴鞭笞者：

血量普通模式781980，困难模式1251168，三元素中蓝色的大花，击杀后减少芙蕾雅10层自然协调。



风暴鞭笞者的技能——

闪电鞭笞：向敌人射出一支闪电箭，这支闪电箭会在命中目标后继续攻击它周围最近的敌人。最多可攻击5个目标，对每一个成功命中的目标造成更大的自然伤害。基础伤害为10407-12093（6938-8062）。这是瞬发的技能，在地震前的闪电鞭笞配合之后的地震很容易秒人，所以尽可能在地震的技能施放的时候晕住风暴鞭笞者。

风暴箭：对一个敌人造成13182-15318（8788-10212）点伤害。1.5秒施法，可打断。

引爆鞭笞者（小花）：

血量普通模式312792，困难模式445700。



小花阶段会刷新10只引爆鞭笞者，它们每5s转换一次目标，给目标一个基础仇恨。死亡后会造成一个范围性的AoE，每只引爆鞭笞者的死亡会减少芙蕾雅2层自然协调。

引爆鞭笞者的技能——

烈焰鞭笞：鞭笞者造成相当于其150%近战伤害的火焰伤害。

引爆：引爆之后对15码范围内的敌人造成6825-7175点火焰伤害。该技能在引爆鞭笞者死亡时施放。



三、团队配置

坦克：2名

治疗：6名

DPS：17名

四、战斗过程

P1（第一阶段）

战斗开始后10秒芙蕾雅开始召唤自然盟友，会随机的召唤大树/三元素/小花。只有度过6波ADD才能进入P2，事实上芙蕾雅困难模式的难点也就在于P1，能够度过P1那么P2不会存在问题。

换句话说，满员进P2等于胜利了90%。

P1阶段刷新的6波小怪有各自的处理过程，他们都需要在1分钟内被击杀。

小花：小花会围绕着芙蕾雅刷新。

基本战术：由于小花数量多（10个），所以AoE是想当然的处理办法，但是，小花死后的爆炸伤害导致了不能在人群中杀死他们。

在小花刷新后，所有团队成员在芙蕾雅脚下集中，由于小花的目标是随机的，那么小花也会聚集到芙蕾雅脚下，这解决了聚怪的问题。

团队集中后，AoE职业开始AoE，这时特别需要注意小花的血量，在小花血量只有20%时停止AoE。

此时，战士坦克群嘲所有小花，将他们往C点位置拖，到点后法师冰环（可考虑冰法的水元素），团队开始AoE在C点位置的小花，而群嘲的战士在到位置冰环后回到团队。

为了保证安全性，可以在B点区域放置冰霜陷阱，陷阱要在小花到达C点位置后再施放。





另外需要关注的，小花阶段，由于大家站位集中，芙蕾雅的不稳定的能量就可能对团队造成相当大的伤害。所有人员都必须留意光柱，一出现就向北移动。



群嘲的坦克需要开启盾墙，否则可能被炸死。

在第二轮小花出现时，可能第一轮的坦克技能还没CD，那么也可以安排一名DPS战士换盾来完成第二轮





小花的群嘲。

小花阶段刷新的伊欧娜的礼物看情况击杀，如果是在群嘲之前刷新的，那么所有够得着的人员都应该处理；如果在群嘲后刷新，那么一般安排近战去处理，因为小花最后的20%-30%HP不需要近战参与AoE。

三元素：

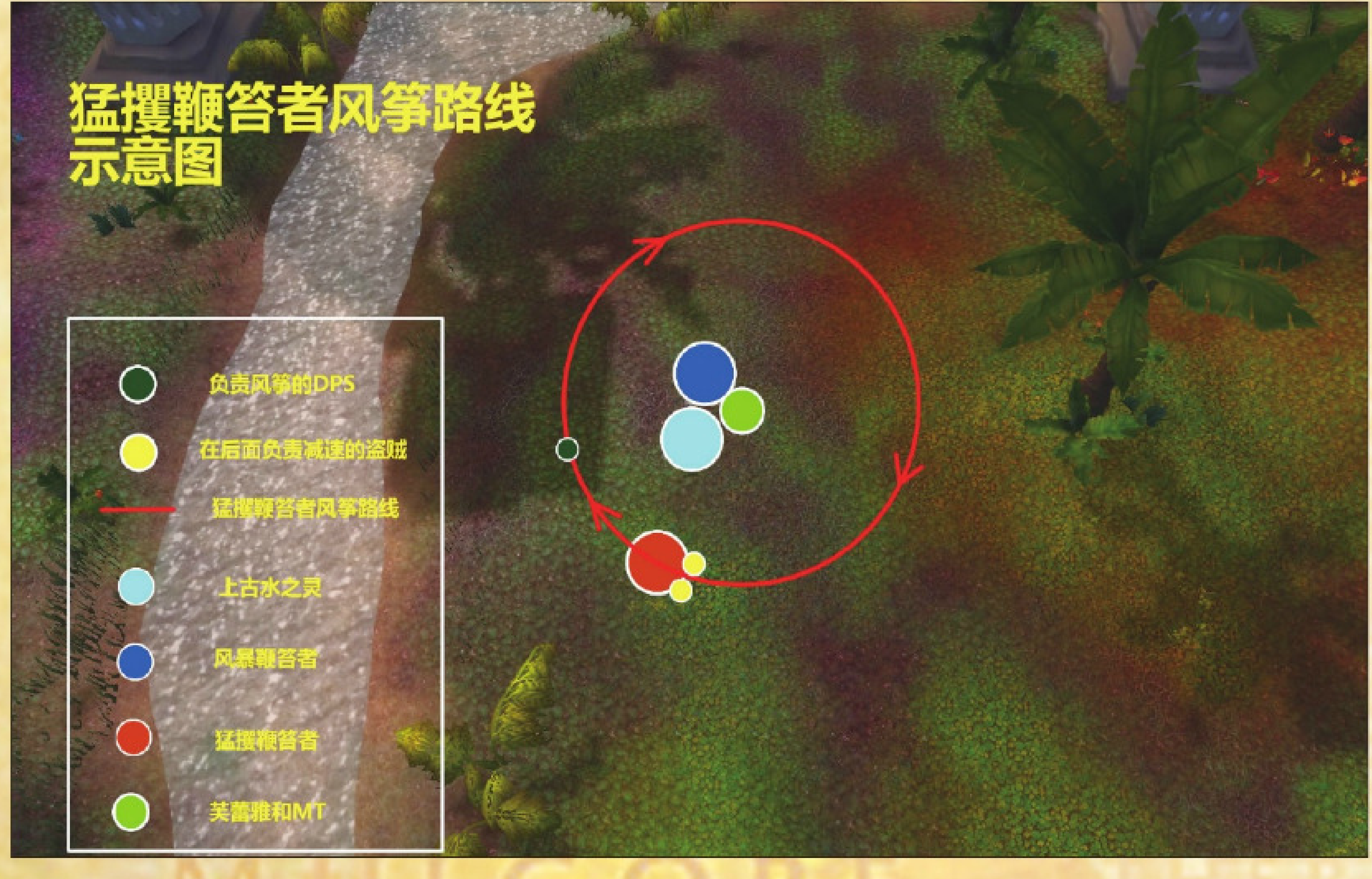
三元素必须同时被杀死，否则它们会互相复活。三元素血量最多的是猛攫鞭笞者，所以大部分的DPS将被分配给它。

这里，我们将全团分为5个部分。

PART 1：坦克与芙蕾雅

MT带着芙蕾雅一边玩去。

PART 2：治疗





所有治疗不要离芙蕾雅过远，分散在芙蕾雅周围即可。治疗们需要注意，在三元素刷新时远离三元素，给坦克反应时间，否则容易被拍死。

PAR 3：猛攫鞭笞者处理组

我们安排多名（5-6）远程DPS，1名猎人，以及2名盗贼处理猛攫鞭笞者。

安排猎人风筝猛攫鞭笞者是非常理想的。由于25人模式下猛攫鞭笞者不会自己减速，所以需要安排1名减速毒药的盗贼去追随猛攫鞭笞者，必须保证猛攫鞭笞者全程处于减速状态。安排的远程DPS负责削减猛攫鞭笞者的血量。

PART 4：上古水之灵处理组

安排副坦去坦克上古水之灵，同时需要安排1名打断职业协助副坦打断它的海啸，上古水之灵血量很少，不需要刻意的安排DPS，近战职业在处理风暴鞭笞者时注意平衡上古水之灵的血量即可。

PART 5：风暴鞭笞者处理组

安排余下的近战职业来负责处理风暴鞭笞者。风暴鞭笞者的闪电球需要被轮流打断，需要注意的是，昏迷技能必须慎用。

在地震读条时，安排一名近战专门昏迷风暴鞭笞者，避免可能造成的闪电鞭笞+地震连招。这也是前面昏迷技能慎用的原因，我们必须保证需要昏迷时昏迷不递减。

剩下的DPS可以选择血量最多的元素进攻，对于暗牧等职业可以考虑上满DOT然后以芙蕾雅为目标AoE三元素。

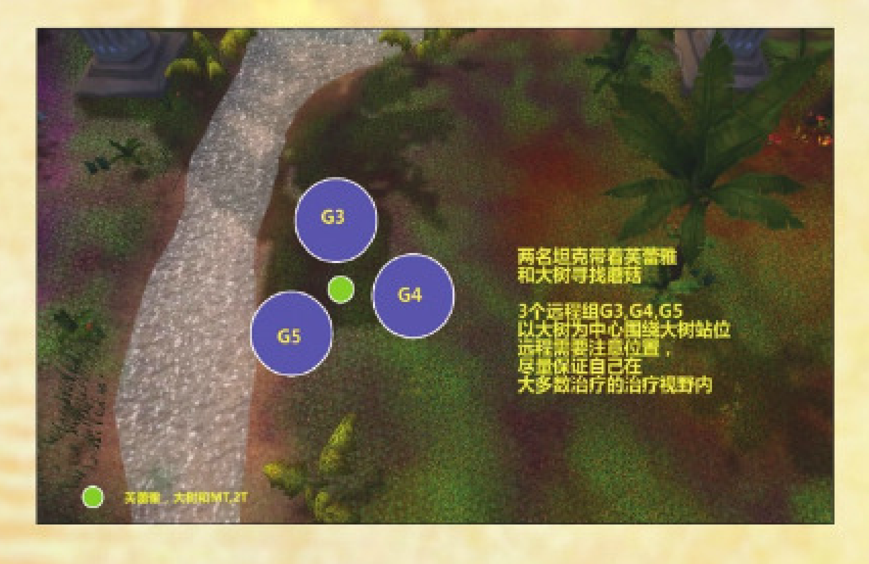
在此阶段，远程仍然需要关注伊欧娜的礼物，这是人员靠近芙蕾雅的原因，礼物不会刷的过远。



大树：大树出现后，副坦克拉住，并开始寻找第一批蘑菇。

整个大树阶段，DPS需要在自保的同时，优先攻击伊欧娜的礼物，并处理队友身上的缠绕。

大树阶段最容易减员的原因是治疗覆盖面问题。3个远程组G3、G4、G5按照图中所示方位，围绕大树站位。因为礼物是刷新在芙蕾雅周围，所以MT也带着芙蕾雅和团队一起移动，这样可以保证礼物不会刷在过远的位置。



此阶段威胁最大的技能是根须缠绕和自然列怒。

DPS应当将处理根须缠绕作为自己的第一优先任务，缠绕+自然烈怒+地震往往是必死的。

3.2版本后根须缠绕可以通过移







动解除技能解除，有相关技能的职业可以立即解除。

对于自然烈怒来说，尽量保证一个蘑菇下不站过多的人，这样可以有效避免自然烈怒的误伤。所有人员在输出和治疗时必须留心关注自己身上的debuff，使用POWA等提示插件是有必要的。

中自然烈怒后最安全的方式是占到空地上，虽然无法攻击，但可以保证不造成误伤。

如果要站到蘑菇下，那么不要站到蘑菇的正底下，而是站在蘑菇的边缘，这非常重要，如果你身上有自然烈怒又站在了蘑菇的正下方，那么周围的队友不一定能够第一时间反应过来，可能被你误伤到。当然，站在蘑菇边缘这个原则对于所有人来说都是适用的。事实上自然烈怒的范围并不是很大，目测只有半径5-6码，一个蘑菇的直径两端距离已经超过了这个数值，如果每个人都站在蘑菇边缘，那么自然烈怒的误伤可能是十分低的。

该阶段的地震同样是一个重要的减员原因。

可以安排2名骑士在地震期间开启专注光环精通，这样地震过后，治疗职业可以无视蘑菇对全团进行治疗，记住，大树阶段的减员大多数是治疗距离过远造成的，能够让治疗职业找到覆盖全场的位置是最安全的，而在光环精通下，任何区域都是可以施法的。

P2（第二阶段）



在清理了6波ADD之后，芙蕾雅身上的自然协调终于消失了。之后进入P2。P2仅仅是一场躲避、DPS、躲避、DPS的简单战斗。







如图所示，团队在进入P2后全部在芙蕾雅脚下集中，出现炸弹后MT带着芙蕾雅移动，团队紧跟。

P2的纠缠根须出现后需要立即处理。不过因为团队集中站位，这些根须反而是最好处理的，各种AoE技能能立即将它们消灭。

由于集中站位，P2的太阳光束会对全团大部分人造成伤害，不过此技能伤害不高，而P2治疗压力很低，因此可以靠治疗硬加。

P2阶段仍然需要关注伊欧娜的礼物，远程职业在留心光柱的同时，第一时间处理礼物。

不减员的话，P2阶段是十分容易的，毕竟芙蕾雅战斗的难点在于P1六波小怪的处理。

五、简单模式简述

对于简单模式来说，具体战术与困难模式没有区别。

不同的是不需要打根须，不需要关注地震，不需要关注光柱，小花阶段爆炸伤害很低，可以分散乱打。

弥米伦

一、副本简介

作为奥杜亚的总工程师，前面看到的XT002、烈焰巨兽都是这个机械侏儒制造的，现在，你们需要面对他最伟大的发明——三位一体的组合机器人！

当然，就这么打个机器人未免太没意思了，人总是好奇的，你越不让他做什么他越想做什么，所以，去按那个红色大按钮吧……

你们中的某人勇敢的按下了那个按钮…于是…自毁系统启动了！

天哪，房间中开始出现无数燃烧的火焰，这房间烧起来了！

弥米伦看起来很生气，好吧，你们把他的实验室搞的一团糟他能不生气么……

“救火”是整个奥杜亚设计最有趣的战斗，除了需要面对普通模式的机器人，团队还需要额外关注场中越来越多的火焰，在战斗的各个阶段，弥米伦会用不同的方式灭火，而团队需要做的就是配合弥米伦的灭火击败弥米伦的机器人。

注意：只有按下场中的那个红色大按钮才会进入困难模式。

二、团队配置

坦克：1名，战士具有一定的优势。

半坦克半DPS：1名

治疗：6名

DPS：17名

分组上，1组2组为近战+坦克，3、4、5组为治疗+远程。

为P2（第二阶段）作准备，3，4，5组各安排一名治疗治疗本组，4组安排一名治疗治疗被VX001扫射的组，另外2名治疗随意安排在3、4、5组中的某组里，治疗近战。9名近战DPS是合适的，10名也没有关系，将MT安排到3、4、5组中即可。

三、弥米伦及其机械的技能

紧急模式：

启动为紧急状态而设置的强化反应模式，伤害力与生命力提高25%。

在按下红色大按钮后，弥米伦所有的机械全部会带上这个buff。

所以下面所有的技能伤害全部是普通模式的125%，括号内的数字代表普通模式的伤害。

炽焰：战斗开场会在随机的3人脚下生成3团火，之后每隔25-30秒（平均27秒）会随机选取3名玩家，在他们脚下生成3团火。这些火会不断蔓延，但事实上整个房间的火是有个数上限的，一旦到达了个数上限，新刷新的火不会有任何效果。火焰的蔓延规律为追随离它最近的人，而一旦它追随的目标无敌/冰箱/保护祝福，则这团火焰将不再追人，停留在原地不动。这是一个重要的规律，在第五部分将详述对火焰的处理。

站在火上会受到每秒4713-5287点火焰伤害，这是大削弱后的伤害，对比初期的攻略，目前来说被火烧1-2下也没有太大的问题。



P1。战轮MK Ⅱ

战轮MK Ⅱ

血量6969600*125%=871200，进入房间后，如你所见，弥米伦正在摆弄一辆战车。这辆战车是缩小版的烈焰战轮，适合个人使用的强大坦克。P1阶段你们需要对付的就是这辆坦克。

环罩地雷：大约35秒施放一次，在战车中心周围15码的位置布下8-10颗环罩地雷，踩到地雷上后若干秒会触发爆炸，对3码内所有敌人造成12000点火焰伤害。没有被触发的地雷会在P1转P2时自动爆炸。

需要注意的是，远程站的位置不要正好处在离Boss 15码的地方（事实上减去Boss的模型大小，真实距离大致就是Boss模型边缘10码的位置），否则地雷直接砸你头上，你就茶几了……

震爆：对15码范围内的敌人造成125000（100000）点自然伤害。

4秒施法，这是MK Ⅱ的定期近战AoE，大约34秒施放一次。基本在下面的电浆冲击后施放。

该技能需要所有近战（包括MT）躲避，施放的时候MK Ⅱ是不动的，但施放结束后坦克需要立即冲锋回去，在困难模式下，放火是一件考究的事情，所以MK Ⅱ位置不能和原定的计划有太多的偏差。

电浆冲击：火炮发出一道电浆射线，每秒造成31250（25000）点法火伤害，持续6秒。此效果无法被抵抗。

MK Ⅱ会读条3秒然后开始施放这道等离子射线，你会看到一道粗粗的激光射向了你们单薄的MT……

大约每30秒施放一次该技能。对于开荒团队来说，MT在P1通常需要吃3次此技能，需要分配好减伤技能自保。比较合理的分配是盾墙、痛苦压制、守护圣灵+破釜沉舟。

凝汽弹：对一名随机发射一发凝汽弹，在冲击点产生爆炸，立即造成11781-13218（9425-10575）点火焰伤害并且在8秒内额外造成60000（48000）点伤害。此效果只能作用于15码外可产生效用的目标。2秒施法。困难模式下dot为每秒7500，但在各种抵抗减免后大致为5000-5500/秒。

这是MK Ⅱ对远程（15码外目标，如果MK Ⅱ位置不动，那么就是地雷圈外）频繁使用的一个技能。需要注意的是，此技能有溅射效果，即如果2名玩家站在一起，则汽油弹会攻击到这2个人。这是P1阶段要求团队分散站位的原因。

中汽油弹的玩家需要被治疗，被初始伤害后他们只有10000-15000的

残余血量，治疗必须第一时间选中他们，给与盾等瞬发技能，并持续治疗他们。

该技能最大的威胁还是配合震爆技能，在震爆后近战归位的时候砸到近战身上。由于近战几乎是一起移动的，此时很有可能大部分近战都中了汽油弹的DOT，那么牧师开圣歌刷治疗导言，尽可能的拯救大部分的近战。

避免这种情况出现的办法还是要靠近战自己的把握，震爆时切勿退的过远，把握15码的距离很重要，震爆过后立即回到Boss身边。

炽焰抑制剂：在空气中散播炽焰抑制剂，熄灭全场范围内的炽焰。此外，所有受影响敌人的施法速度将降低50%，持续8秒。

这是P1阶段的灭火技能。MK Ⅱ会在战斗开始后大约1分钟的时候使用该技能。虽然在2分钟的时候它会再次使用该技能，但由于整场战斗限时10分钟，P1必须要在1分50秒内结束，所以你们只会遇到一次该技能。

P2。VX001

VX-001：血量6969600*125%=871200，MK Ⅱ被你们打回去后，房间中央会升起一台机器，是的，这就是VX-001，专用对步兵大规模杀伤性机械！

疾速爆射：对一名随机目标引发一连串的短程电浆爆裂，每次爆裂可造成2356-2643（1885-2115）点法火伤害，在3秒内最造成6次爆裂。

此技能属于VX-001的普通攻击，会随机对一个方向射击，对该方向上的所有目标每0.5秒造成2356-2643点奥术伤害。该技能是P2需要分散站位的原因。

炙热波：发出一道炙热波，立即对所有敌人造成2356-2643（1885 –2115）点火焰伤害，并且在5秒内额外造成12500（10000）点火焰伤害。

P2阶段，该技能每10秒（精确）施放一次，除了初始伤害外，接下来的5秒内每秒造成2500点火焰伤害。这是全屏法术，所有人都会被攻击到。

火箭攻击：对一名随机敌人发射火箭。火箭命中目标时，将会对3码范围内的所有敌人造成5000000点火焰伤害。

这是P2需要额外关注的一个技能。首先，会有一名玩家的脚下产生一个醒目的红圈，然后5秒后火箭会砸到此红圈上，任何站在红圈中的目标（包括P3的机器人）都会受到5000000点火焰伤害，被秒杀。

红圈很醒目，在红圈中的玩家应当可以轻易躲避。

P3Wx2雷射弹幕：

3Wx2 Laser Barrage旋转双管火炮，持续4秒，接着对随机方向射出雷射火网，对火网内的所有敌人每0.25秒造成25000（20000）点法火伤害，持续10秒。

这是VX-001的大招。VX-001开始攻击后大约30秒，VX-001会预热他的双管火炮，4秒后开始缓慢旋转10秒，旋转的过程中射出致命的Pew Pew激光弹幕，类似克苏恩的红光，VX-001将扫射大致120度的范围。

冰霜炸弹：这是P2和P4阶段的灭火手段。VX-001会对场地中火势密集的地方丢出一颗冰霜炸弹（2秒施法）。

冰霜炸弹在被丢出后15秒会引爆，以其为中心30码内的所有火焰会被扑灭，同时，被它炸到的玩家将承受50000左右的冰霜伤害并被击退（这意味着秒杀）。看到冰霜炸弹后周围人员必须躲避。

炽焰抑制剂：在空气中散播炽焰抑制剂，熄灭10码范围内的炽焰。此外，所有受影响敌人的施法速度将降低50%，持续8秒。这是P2近战范围的灭火技能。

P3.ACU（Aerial Command Unit）空中指挥装置

空中指挥装置ACU：血量4646400*125%=5808000，击败可怕的VX-001后，弥米伦开出了他的飞机——ACU空中指挥装置，这意味着P3开始了。在空中指挥装置的指挥下，场面将开始刷新各种小机器人。

电浆球：凝聚一颗电浆球并射向目标，造成17672-19827（14138-15862）点奥术伤害。2秒施法，可以被预言诅咒延长施法时间。这是ACU的普通攻击，我们安排一名术士（或其它远程）坦克它。

突袭机器人：

血量630000*125%=787500，场地中的黄色光柱代表这种机器人即将刷新。战斗开始后10秒刷新第一只，此后每隔30秒刷新一只，这些机器人具有不低的近战攻击，可昏迷可减速可缠绕，MT在刷新后坦克住，击杀后尸体里可loot到一个磁能之核。

磁能力场：在目标所在处投射一座磁能力场，将其锁定在原地。此外，目标受到所有类型的伤害将提高30%，持续6秒。

突袭机器人会使用此技能将MT锁定在原地，该技能可被驱散，可打断。

磁能之核使用：将这个磁铁装在空中指挥装置之下可暂时令其迫降至地面，并且丧失功能。在丧失功能的状态下受到的所有类型伤害将会提高50%。

这是击杀突袭机器人后在其尸体里拾取的东西，将该物品放在空中指挥装置的下面可以将ACU从空中吸下来，近战此时可以攻击到ACU。

垃圾机器人：

血量189000*125%=236250，场地中的绿色光柱会刷新此种机器人。大约每15秒一只。和它的名字一样，除了物理攻击它啥也不会，属于纯粹的干扰型ADD。由穿部分DPS装的熊T拉住即可。

炸弹机器人：

血量50000*125%=62500，该机器人是从空中指挥装置里降下的，它们会给随机一个目标一定的仇恨并奔向目标，对目标及其周围10码内的玩家造成10000左右的火焰伤害。

事实上它们并不需要被击杀，安排一名穿着高血量装的神圣骑士站在远离团队的位置将之嘲讽，硬吃爆炸的伤害即可。按照我们骑士的话讲，神圣骑士在P3没啥太多的事情。当然，如果对骑士不放心，也可以让坦克垃圾机器人的熊T嘲讽。

灭火机器人：

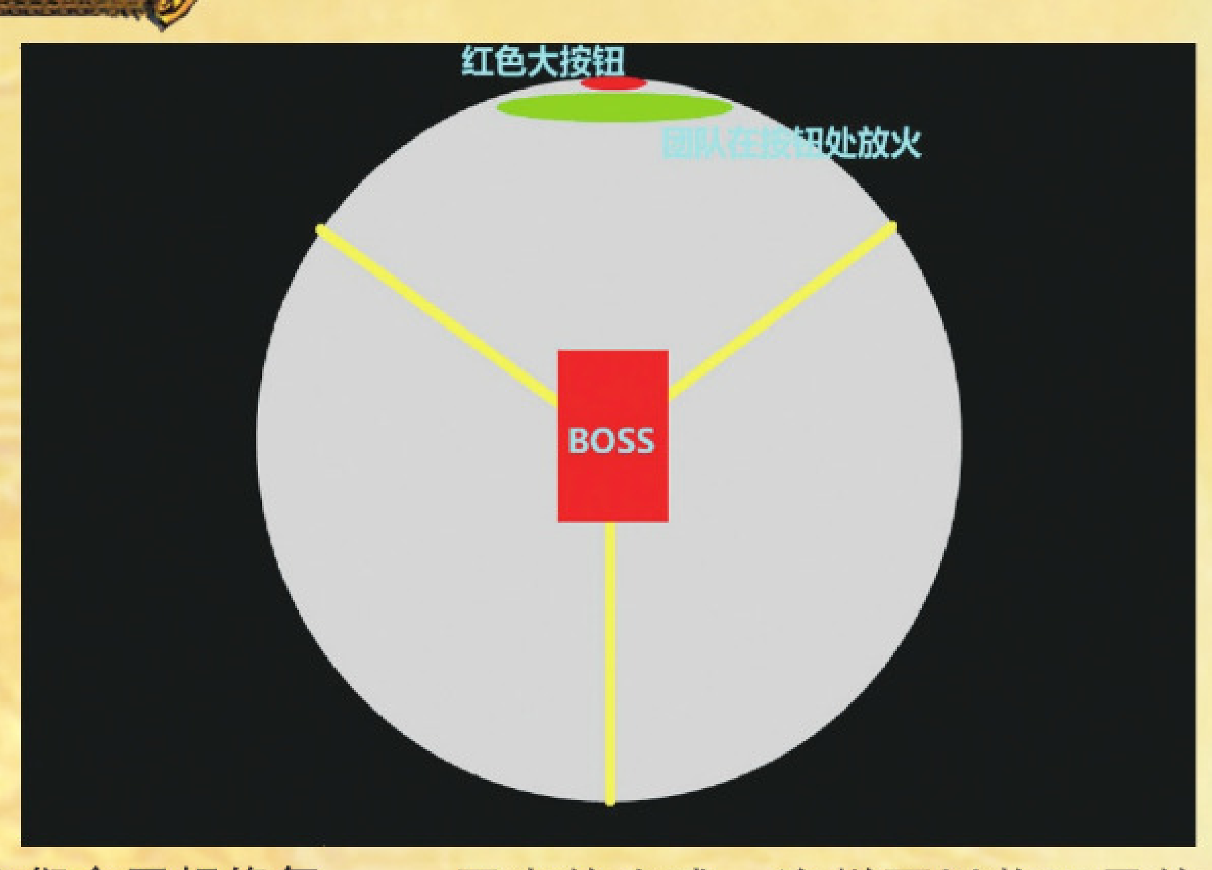
血量50400，P3阶段的灭火手



段。场地中的蓝光会刷新此种机器人。它们会射出水柱灭火，当然，这些水柱对玩家来说也是有伤害的。

震耳警报：沉默施法者10码范围内的所有敌人。

洒水：发射一道强力的锥形水柱，熄灭15码范围内的所有炽焰，并且对水柱范围内的所有敌人造成18850 - 21150点冰霜伤害且将其击退。



P4：V0–L7R–0N

V0–L7R–0N：

血量头部2904000，身体4356000，移动装置4356000，在P3结束后，弥米伦会将P1的MK Ⅱ、P2的VX-001、P3的ACU组装起来，组成他最伟大的发明——V0-L7R-0N！各部分的血量为P1P2P3的一半，3个部件需要被同时摧毁，否则它们会互相修复（血量回复到50%）。

环罩地雷：大约35秒施放一次，在底座中心周围15码的位置布下8-10颗环罩地雷，踩到地雷上后若干秒会触发爆炸，对3码内所有敌人造成12000点火焰伤害。和P1阶段的地雷是一样的，该技能由底座施放。

震爆：对15码范围内的敌人造成125000（100000）点自然伤害。4秒施法，大约34秒施放一次。同样是底座施放。

P3Wx2雷射弹幕：

3Wx2 Laser Barrage旋转双管火炮，持续4秒，接着对随机方向射出雷射火网，对火网内的所有敌人每0.25秒造成25000（20000）点法火伤害，持续10秒。该技能继承自VX-001，同样是120度的扫射。

手部脉冲炮：对一名随机目标发射一道能量脉冲，对该名敌人前方锥形范围内的所有敌人造成8247-9252（6598-7402）点奥术伤害。0.85秒使用一次。由VX-001施放，为P4独有的技能，对一个方向的所有人造成伤害，数量无上限。

火箭攻击：对一名随机敌人发射火箭。火箭命中目标时，将会对3码范围内的所有敌人造成5000000点火焰伤害。和P2一样，也是VX-001的技能。但是在P4阶段。每次会施放2枚火箭，地上会出现2个红圈。

电浆球：凝聚一颗电浆球并射向目标，造成17672-19827（14138-15862）点奥术伤害。2秒施法，和P3时ACU的技能一样，头部技能。

冰霜炸弹：冰霜炸弹在被丢出后15秒会引爆，以其为中心30码内的所有火焰会被扑灭，同时，被它炸到的玩家将承受50000左右的冰霜伤害并被击退（这意味着秒杀），看到冰霜炸弹后周围人员必须躲避。和P2阶段一样，P4的灭火手段也是冰霜炸弹。

四、战斗过程

在叙述战斗过程前有必要叙述火的2种形态。

火每27秒施放一次，在3个随机的玩家脚下出现，然后它会蔓延一段时间，一段时间后火会固定不再蔓延。我们称会蔓延的新火为“活”的，称蔓延结束不在蔓延的为“死”的。

这里有几种能够快速将活火变为死火的方法：法师在活火上冰箱/骑士在活火上无敌/骑士给在活火上的人无敌。

这个技巧可以略微降低对火的处理难度。

P1阶段

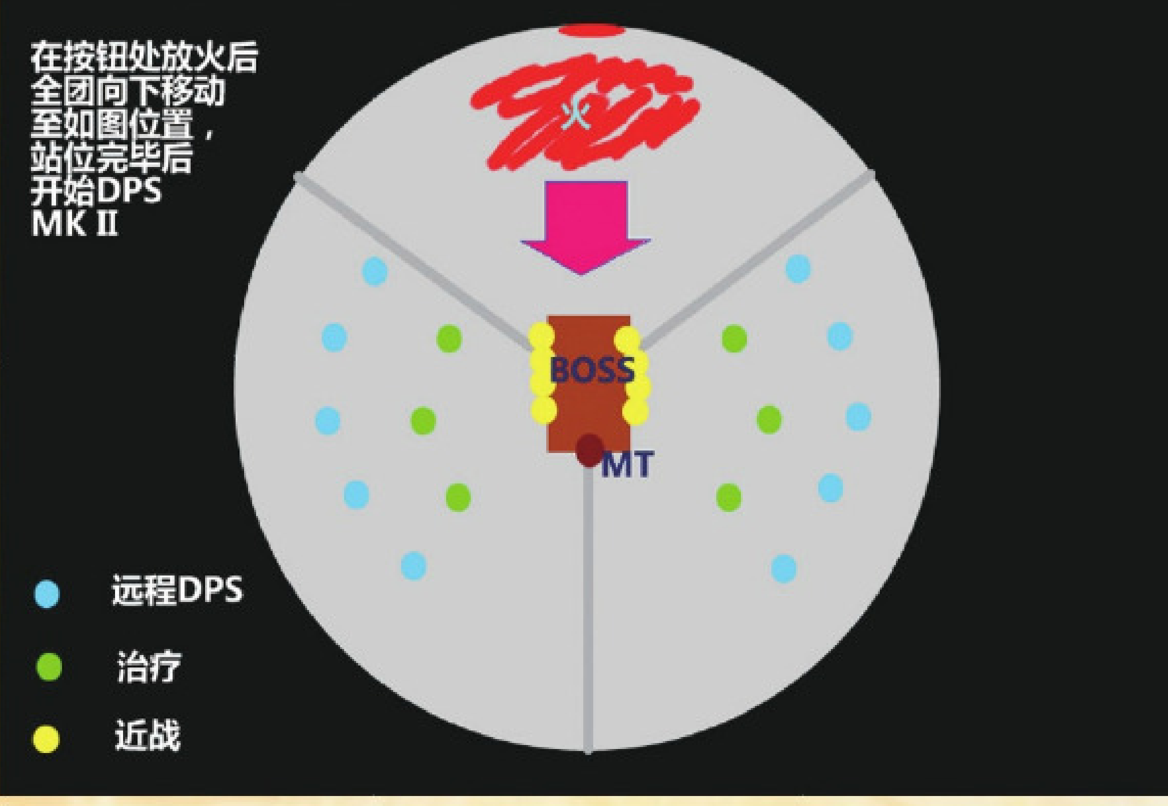
综合：

开场前，所有人员在北场按钮处集合，按下按钮等待第一团火的生成，这样可以将开局的第一团火固定在按钮处。

开场后，弥米伦会讲7秒钟的废话，告诉你们“我都说了不要碰那按钮你们怎么不听呢！”，弥米伦很生气，后果很严重！

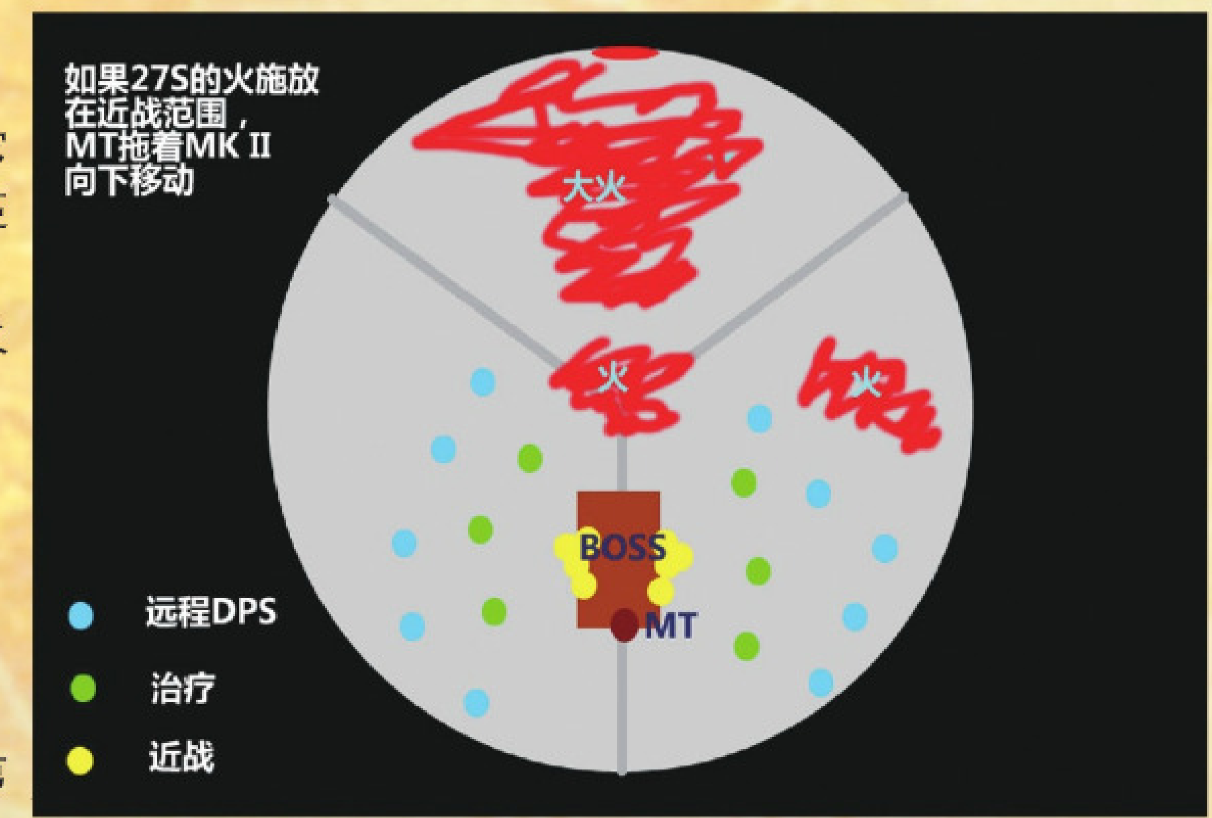
他讲完废话后跳入MK Ⅱ中，MT立即接手，团队成员就位，按下图位置站位，人与人保持10码距离。

在第一次离子冲击前后会出现第二团火（发生在开战后27秒左右），



此时，若火在远程范围，可不管继续攻击，远程适当移动躲避。若发生在近战范围，MT拖着Boss向下移动，到下图的位置。

第三次火焰会在50-60秒之间来临，之后会灭火一次，所以第三次火









焰团队只需要小范围移动即可。

灭火后，团队向南靠近，我们要保证第四次火放在南场。

第三次离子冲击后MK Ⅱ应该没有多少血了，这应当是本场战斗的基本DPS要求。

MK Ⅱ 血量到0后会返回车库，它会在P4再次出现。

P1转P2阶段，连同P1遗留的火，都要控制在南场，全团在P1结束后在南场（即入口）处集中。

坦克：对于P1来说，坦克需要保证Boss位置尽可能不移动。即要求每次震爆后都能够第一时间回到原来位置。当近战位置的火势开始蔓延时，向南场移动。

对于离子冲击，坦克必须保证每次都有技能应对（不管是自己的还是牧师给与的，必须事先安排好）

治疗：加好汽油弹是这个阶段唯一需要注意的。当然，在离子冲击时需要全力治疗坦克。分配左右两边各2个团队治疗，1个MT治疗，2个团队治疗负责平时的汽油弹，当离子冲击时辅助治疗MT。

远程DPS：和周围人保持好距离，不要抢治疗的位置，中了汽油弹记得自保即可。

近战DPS：计算好距离，震爆回位必须迅速，否则很有可能中汽油弹。一片近战中汽油弹是灾难性的。

P2阶段

综合：

对于开荒团队来说，P1转P2的过程中会施放2次火（第五次，第六次），待第六次火出现后团队人员就位，按右图站位。

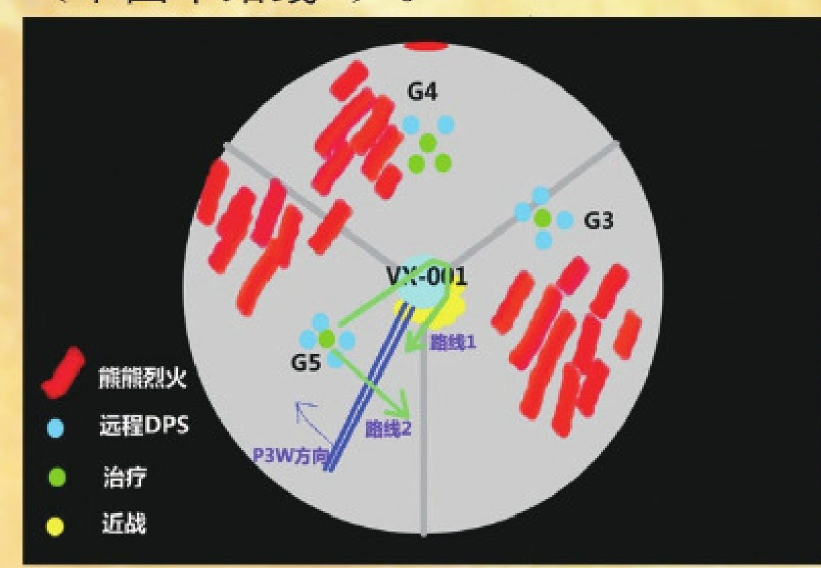
如果27S的火施放在近战范围，MT拖着MK Ⅱ向下移动
G4
G5
G3
VX-001
熊熊烈火
远程DPS
治疗
近战

G3、G4、G5组的小队治疗负责本组的血线，主要伤害来源是炙热波，而4组的一名辅助治疗则根据Boss的朝向支援被扫射的小队。3个小队位置相对固定，如果火出现在脚下，小队的5人集体移动。

战斗开始不久后，VX001会往南场丢一颗冰霜炸弹（一般情况会落在南场），将南场的大部分火扑灭，这给了G5和G3移动的空间。G5、G3在风筝火的时候可以向南场移动。



当Boss准备使用pew pew射线时，可以选择从近战位置穿过（下图中路线1），也可以选择逆向穿过（下图中路线2）。



请视当前火势决定路线，一般来说逆向穿过总是优先的，但有的时候可能来不及，那么从近战位绕一圈回来也是可以的。



此阶段的治疗压力很大，但只要遵循3个远程组按小组集体移动的原则，那么存活是可以保证的。建议给3个远程组的本组治疗标记，方便组员跟随。

近战需要额外注意火势，尽量少踩火。一个好的近战只会承受相当少的伤害——一般只有炙热波加一点点速射的伤害。



将VX-001轰至空血后进入P3，所有人集合到一处，如下图所示。



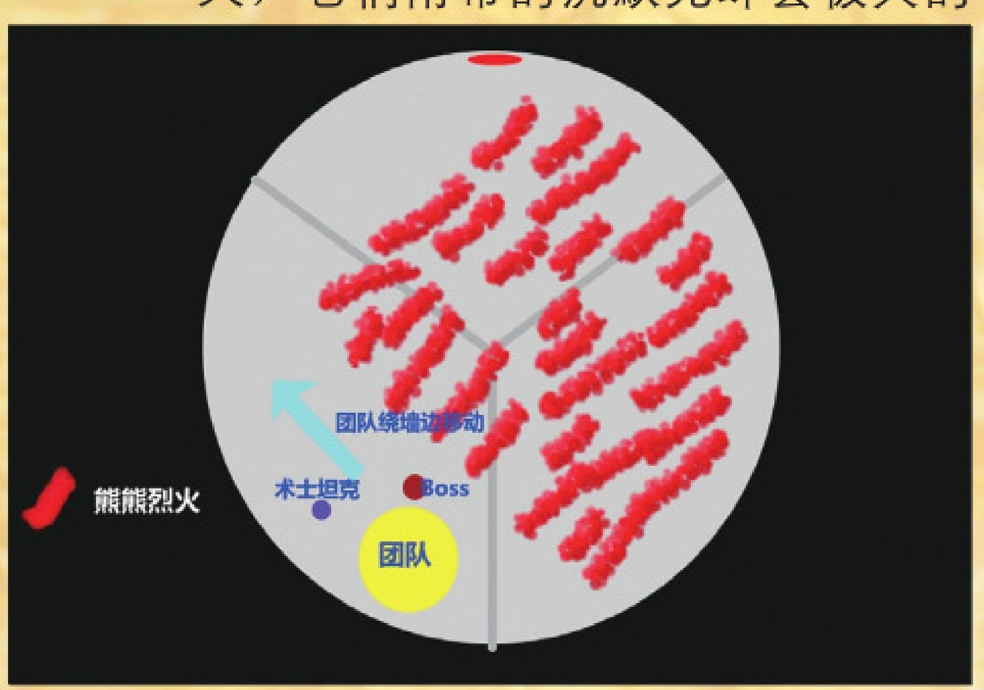
P3阶段



弥米伦会跳上空中指挥装置，开着飞机来打你们！

这个阶段，场地中会刷新各种各样的机器人，而我们的战术是由一名术士坦克Boss，绕着场地走位，团队则跟随在此术士身后10码位置。

法系需要注意远离灭火机器人，它们附带的沉默光环会极大的影响治疗及输出。



P3的走位如右图所示——

当团队位置出现火时，团队按照箭头方向贴墙移动，当然，术士坦克也要相应的往前移动。

突袭机器人刷新后MT将其拉到团队中由近战解决，开荒阶段如果突袭机器人不能快速击杀（10-15秒内击杀），则远程可以辅助攻击下。

安排一名近战负责拾取磁能之核，在出现一次火后，团队移动到前方空地，术士向前大步移动，保证Boss下方无新生成的活火（有不会蔓延的死火是没有关系的，近战不要踩上去即可。这个位置需要拉Boss的远程自己把握），使用磁能之核将Boss吸下来，全体攻击Boss。



对于炸弹机器人，由一个神圣骑士站离人群，嘲讽引爆，骑士可以自己给自己治疗。

在将Boss吸下来1-2次后应当可以将空中指挥装置摧毁，此时弥米伦会将3个部件组合成一个人型机器人，进入P4阶段。

在组装的这段时间，将场面上的垃圾机器人以及所有的灭火机器人清理干净。

清理灭火机器人是防止他们的沉默光环对P4造成不可控的随机影响。

P4阶段

根据火势选择中心直线
如图示例，12点和3点有不少火
那么就将1点与7点的
连线作为中心直线

这是针对开局的，
P4后期则属于
哪里有空地
往哪里拉的情况了

近战
BOSS
MT
熊熊烈火
治疗
远程
中心直线

在P3到P4的过程中，团队清理了P3遗留的ADD后，按照下图，分成两部分，类似P1的站位，根据场面火势情况选定中心直线。

MT带着Boss在中心直线上移动。

这是P4开局的安排，为的是开局能够更好的DPS。

打到后期由于冰霜炸弹和镭射弹幕的影响，最初的阵型会被打乱，需要MT将Boss往空地带，后期主要靠个人的反应能力。

近战攻击底座，远程攻击头部。在底座被打到10%时，近战攻击身体。在头部被打到5%时远程攻击身体。

一般由于闪电链顺劈活体炸弹等技能的存在，在攻击身体时头部与底座也会被攻击到。

所以身体被摧毁时底座和头部一般只有1%-3%的生命值了，将他们摧毁，战斗就结束了。

P4阶段是前3个阶段的综合。近战除了避免踩火和地雷，还要注意底座的震爆。

远程则必须跟紧自己组的治疗，切不可出治疗范围。

进入P4后，MT嘲讽Boss的头部，这里战士具有一定的优势，可以利用盾牌反射来制造对头部的仇恨。如果MT不是战士，那么继续治疗好P3的远程坦克。

事实上由于没有了炙热波，P4的团队治疗压力比P2要小，能够度过P2，那么P4的治疗理应不成问题。

减员一般是Boss的各种决死技能导致的，除了震爆外，安排一名队员语音提醒Boss的冰霜炸弹和pewpew弹幕是必要且有效的。





只要躲好冰霜炸弹，镭射弹幕以及火箭，不太会出现减员。只要人员不扎堆，那么手部脉冲炮的伤害构不成威胁。

P4治疗：MT需要2位治疗照看。其它治疗尽可能的给团队成员上HOT，盾即可。

P4近战：关注震爆地雷以及火，位置更多的迁就于MT。

P4 MT：MT的走位是P4成败的关键因素之一。MT需要保证Boss不在火上，否则近战无法输出，同时MT也要额外注意冰霜炸弹的位置，及时调整。一个原则：尽量将Boss往空地带。

P4远程：跟好自己组的治疗，弹幕时按照预判路线跑位，穿火不是无法接受的事情，事实上现在的火伤害很低，烧一两下不会有什么问题。

威札斯将军

一、简介

威札斯将军是尤格萨伦监狱前的门神，只有击败他才能面对那个满身都是嘴的古神。作为一只大虾，将军拥有不俗的物理攻击，可惜攻击频率不够快，导致了它的DPS并不高。

当然，虽然将军的伤害不怎么样，但这是一场不同于以往的战斗。将军拥有一个被称作绝望光环的全场光环，阻止一切魔法值再生能力，即，整场战斗无法回蓝。不过由于攻击频率很低，3.2版本将军的血量被砍掉了1000万，攻击力也有所降低，因此直接挑战困难模式也不是一件困难的事，对于3.2才接触将军的团队来说，将军的价值也仅限于困难模式掉落的天国之焰以及奥杜亚龙成就了。

所以本文不打算谈及过多普通模式的内容，仅提供困难模式的打法（某种意义上困难模式打法更简单，当然也需求一定的坦克硬度）

二、Boss及技能

威札斯将军：

血量23009250

绝望光环：无法透过几乎所有一般的方式恢复法力。蝮蛇守护、睿智审判、萨满之怒和精神调和仅能维持部分的恢复效果。同时降低20%近战攻击速度。3.1版本里恢复增强萨满可以使用萨满之怒回蓝，3.2版本里被修正了。

目前治疗无法通过任何常规手段回蓝，唯一的回蓝手段是通过场景中萨伦烟雾被击杀后留下的绿水回蓝，不过一旦击杀萨伦烟雾就进入普通模式了。

暗影暴击：对目标发射暗影能量弹，对冲击点附近所有受波及的敌人造成11310-12690点暗影伤害，并将其击退。暗影能量爆发后，会在原地留下一座持续20秒的能量力场，提高造成的魔法伤害100%，提高施法速度100%，降低造成的治疗效果75%，并且降低法力消耗75%。

无面者印记：对目标降下远古的诅咒，每1秒虹吸目标周围敌人5000点生命力，持续10秒。注意，该技能只对目标周围的人造成伤害并吸血，对目标不造成任何伤害。

灼热烈焰：对100码范围内的所有敌人造成13875-16125点火焰伤害，使其护甲因高热而降低75%保护的功能，持续10秒。2秒施法，可打断。安排2名打断职业轮流打断，可以让将军一次灼热烈焰都放不出来。困难模式P2的时候额外关注下打断即可。

暗郁奔腾：使施法者充斥着黑暗威能，令其造成的物理伤害提高100%但降低55%移动速度，持续10秒。3秒施法，每一分钟使用一次，困难模式只需要坦克开启一定的减伤/闪避技能/饰品即可应对。

萨伦屏障：制造一层萨伦屏障，将承受的所有伤害降低99%。

场上刷新6个萨伦烟雾后会生成一只萨伦聚恶体，同时将军身上会出现此防护罩，只有击杀萨伦聚恶体该防护罩才会消失。

萨伦聚恶体：血量9412875，开战后房间中每过30秒左右会刷新一团萨伦烟雾，不击杀任何的萨伦烟雾，当刷新6团萨伦烟雾后，它们会合体成为一只萨伦聚恶体，同时将军身上出现一层萨伦屏障。击杀萨伦聚恶体后屏障会消失。

萨伦聚恶体不可被嘲讽，击杀时要额外注意仇恨，OT意味着灭团。

邃暗：对所有敌人造成750点伤害，并且每个堆栈效果可提高受到的暗影伤害10%。可叠加99层。每2秒施放一次，这是一个软狂暴计时技能。需要在团队无法承受伤害之前干掉萨伦聚恶体，3.2版本一般50层内肯定能解决萨伦聚恶体。（对于全团245等级以上装备的团队，30层内能解决萨伦聚恶体）

三、团队配置

以下配置是困难模式的配置。

坦克：2名，1名坦克Boss，1名坦克P2阶段出现的萨伦聚恶体。死亡骑士作为主坦克有一定的优势。

治疗：6名，因为无法回蓝，装备选择上，增加蓝上限和HPS就是这场战斗的一切。

DPS：17名，其中至少需要8个远程。

四、战斗过程

P1阶段

为方便P2阶段坦克，主坦克将将军坦克在将军初始位置。萨伦聚恶体将在这个位置刷新。

近战和所有治疗在将军肚子底下站位，远程则在外面集中站一个点。

只要外面的人数大于等于8，那么暗影暴击只会对远程施放。

暗影暴击有清晰的弹道路线，不过看弹道躲避时间不一定来得及。推荐的做法是看DBM的报警，当周围有人头上有骷髅标记时远程向两边散开，暗影暴击砸到地面形成黑水后回位置。

远程输出需要遵循“只在黑水上打”的原则，不仅仅是因为黑水能够增加伤害，更是因为黑水中施法减少75%的魔法消耗。对于这场不能回蓝的战斗来说这是关键的一点。

近战安排打断的2人需要注意Boss的灼热烈焰技能，Boss施放此技能时效果十分华丽，不难判断。其它近战则是打木桩。

将军还会对随机的一个远程施放无面者印记，中无面者印记的队员需要第一时间离开团队。一般安排无面者印记的队员向后方远离人群，术士可预先在后方放好传送法阵。





在P2阶段需要额外注意暗影暴击和无面者印记，由于P2萨伦聚恶体的暗影易伤Debuff堆叠，暗影暴击在10层邃暗后便可能秒杀远程。

外场的8个远程必须时刻集中注意力，你们是否能躲好暗影暴击就是这场战斗能否胜利的关键。

法师可以考虑将冰箱留到P2，中无面者印记直接解除。



隔一分钟将军会使用一次暗郁奔腾。暗影奔腾期间，MT开启减伤技能硬顶即可。

在6个萨伦烟雾刷新后，它们聚合成一个萨伦聚恶体，进入P2阶段，需要注意的是此时将军正好施放暗影奔腾，如果有神牧可以考虑给MT一个守护圣灵。

P4阶段

萨伦聚恶体刷新后，副坦克将其拉住，坦克在将军身边。萨伦聚恶体死亡前将军是近似无敌的，因此所有DPS转目标攻击萨伦聚恶体。

需要注意，萨伦聚恶体无法被嘲讽，所以最好留5-10秒给副坦克建立仇恨，盗贼猎人误导给副坦克。由于站在黑水上伤害提升100%施法速度降低75%，远程的DPS会极大的提高，所以远程需要时刻关注omen等仇恨插件避免OT，一旦OT很有可能造成一次灭团。

P2阶段不需要过于紧张，当仇恨稳固远程都有黑水站后，打开嗜血/英勇将萨伦聚恶体解决掉。

安排在P2阶段治疗的几位治疗开始干活，选用你们HPM最高的技能。P2阶段全场受到的暗影伤害会逐渐加大，在30-40层时牧师开启心灵专注+神圣礼颂等技能。

DPS不因为暗影暴击/无面者印记等技能笨死的话，一般30-50层邃暗间就可解决萨伦聚恶体。对于笨死的队员全团应当/吐口水伺候，被暗影暴击砸死绝对是灭团的原因。

P3阶段

干掉萨伦聚恶体后进入P3阶段，和P1没什么区别，只不过团队成员身上还遗留着萨伦聚恶体给与的邃暗，可以被暗影暴击秒杀而已。

如果有远程笨死了，那么需要空蓝的治疗跑到外面去帮忙补位，一定要保证外面有8人以上，否则暗影暴击和无面者印记会对近战施放（那就是灾难，这下理解为什么被暗影暴击砸死是灭团之因了吧）

治疗安排

安排2人在P1阶段治疗MT。原则为1人主预读，掉血才加，一人在MT血线低于50%时帮忙治疗，这个人一般是戒律牧师（苦修）。

P2阶段，P1加MT的2人继续治疗MT，安排1人治疗OT，其它3人治疗团队。

安排在P2治疗团队的3人在P1阶段可以打酱油划水练武器技能——随便你干什么，别施法就行。而到了P2则是倾泻你们的蓝——保证团队成员不死于邃暗。

本场战斗对于治疗的原则就是，尽量少的治疗溢出，最好有效治疗=输出治疗。





尤格萨伦

一、简介

尤格萨伦是奥杜亚的最终Boss，对于3.2及以后的版本来说，由于十字军副本的冲击，奥杜亚的掉落失去了吸引力，奥杜亚的价值很大程度上转向了一些高难度的成就以及橙锤碎片。

这里面自然包括了闇境孤军——在没有任何守护者协助的前提下击杀尤格萨伦。完成这个成就的公会，服务器会刷屏，团队成员则会得到“死神葬送者”的称号。

当然，这并不被包括在奥杜亚的310%龙成就里，310%龙成就只需要过1守护即可。

3.1版本的闇境孤军是当之无愧的全WoW最难场景，3.2版本极大的削弱了它——P3的信标最多只会施放3个而不是5个，尤格萨伦的血量被削减了30%。在大削弱前全世界仅有不到20个团队完成此成就，大部分团队仅击杀一次便不再farm，大削弱后该成就的难度仍然比大十字军的阿努巴拉克稍难，这是一场需要全团精密配合的战斗，完善的任务分配，对Boss各技能的理解是击杀的关键。

本攻略同样可以作为1灯的攻略，P3只需要每次杀死刷新的ADD即可（在0灯下是杀不死的！）

二、技能

理智：你理智清醒程度的指标。若理智指数达到0时，你的心智将会永久受到尤格萨伦的控制。

进入战斗后即会获得此debuff，在战斗场景外的人员的理智会立即降为0，断线人员，只要断线时间长到人物消失，那么再上线理智也会变为0。

P1阶段的小怪及技能

尤格萨伦守护者

血量935000，P1阶段场面的5团黄色烟雾中产生的小怪。

当玩家触碰到黄色烟雾时也会生出一只。

黑暗箭雨：向附近的敌人射出多支暗影箭造成8500-11500点暗影伤害，并使其受伤，令其受到的任何治疗效果降低25%，持续10秒。1.5秒施法时间，当小怪使用此技能时务必需要打断，不仅仅是因为此技能的群体AoE伤害，由于这是个读条法术，所以小怪使用它时会停止移动，这会影响坦克将小怪拉到Boss身边的进程。

暗影新星：对15码范围内的生物造成25000点暗影伤害。

此技能在小怪死亡时触发。这是唯一可以伤害到萨拉的技能。需要坦克将垂死的小怪拉至萨拉身边杀死，然后通过此技能对萨拉造成伤害。

萨拉：

血量199999，P1阶段位于场地正中的女人。之前你在奥杜亚中一直听到的“救救我”就是这家伙喊出的。其实她就是尤格萨伦，不过现在她冒充一个柔弱的女子要你们将她从那些怪物手里救出去。她会不断的给小怪以及玩家上一些debuff（buff），而玩家需要利用此阶段刷新的小怪死亡时触发的暗影新星将萨拉的血量削减至0.

萨拉的愤怒：每3秒造成12500点暗影伤害，但造成的物理伤害提高12000点，持续12秒。4秒施法时间，这是萨拉给尤格萨伦守护者施放的一个buff，可以被驱散掉，坦克小怪的坦克需要注意，这会使小怪打你更疼。

萨拉的祝福：治疗一名友方目标27000-33000点生命力，但在20秒内造成60000点暗影伤害。4秒施法。这是萨拉给玩家施放的一个debuff，表面上看是加满血，实际上还要再承受60000点伤害，配合下面的技能会杀死玩家。

这女人阴险的很呐（其实说起来尤格萨隆是木有性别的）--

萨拉的热诚：使一名友方目标的伤害提高20%，但同时令该目标受到的伤害提高100%，持续15秒。4秒施法，这是萨拉给一名随机玩家的debuff，中此debuff的玩家需要注意自保，而如果同时还中了萨拉的祝福，则需要治疗额外关注。对于坦克来说，身上有热诚是十分危险的，特别是正在坦克的小怪碰巧又有萨拉的愤怒的情况，请开启减伤技能。

注：在最早的版本里，P1阶段的小怪还会心灵控制的技能，后来，越来越多的声音表示0守护尤格萨隆太难了，于是暴雪取消了心灵控制的技能，大大简化了P1的难度。在星辰首杀0守护尤格萨隆时已经没有了心灵控制的技能。

P2阶段小怪及技能

萨拉：

血量199999，P2阶段，尤格萨隆露出了它的本尊。萨拉成为漂浮于尤格萨隆顶部的一个幻象。

形状类似于一个维京天使，它会使用下面一系列的技能攻击团队，这些技能都是随机的，并附带降低理智的功能。

也是从P2开始，理智成为需要关注的重要属性。

脑波连结：将两名敌方目标的脑波链接在一起。受影响目标之间的距离若超过20码则每1秒将受到3000点暗影伤害并降低2%理智。1.5秒施法，萨拉会随机的制定2个玩家，他们之间会有一条线连接，如果两人的距离超过20码，那么线是红色的，两人每秒会受到3000点伤害以及损失2%的理智，而当两人距离在20码内时，线变为白色，可以认为此时是安全的。

注意：如果线的一段进入了幻境，那么该技能效果会立即取消，不会再造成伤害。所以在进门前中脑部链接不会有太多影响，该进门的继续进门，而另一段的队员应当配合进门人员移动。

另一个需要关注的情况是连线的一方中了心灵缺陷。

心灵缺陷：对目标造成5000点暗影伤害并使其感到恐慌而逃跑，持续4秒，接着会试着跳至10码范围内另一个敌方目标的身上。同时降低12%理智。

该技能在拥有米米隆的20%加速时并不可怕，但在0守护模式下，所有人都必须关注它。DBM会给中此debuff的人一个骷髅标记，记住，远离骷髅。

该技能需要特别关注的是，当它发生在一个身上有脑部链接的玩家身上时，脑部链接的另一端的玩家需要额外注意保持一个微妙的距离（10码-20码间），保证不被传染，又不会让连线变红。

这需要一定的练习来获取经验。

另外，团队成员不应当站的离Boss太近，心灵缺陷可能将你恐惧到Boss身体里，然后你被弹出来，在空中将心灵缺陷传染给大部队。

死亡射线：释放四束散发致命能量的光束，摧毁任何碰触到的敌方目标。施法时间1.5秒。

类似克罗刚恩的眼线，生成若干道绿光，扫射团队，绿线的移动速度并不快，正常情况是很好躲的，但配合其它技能可能会让人分心。被绿光扫中的玩家将承受每秒20000点伤害，几乎是必死的。

失神：造成5000点暗影伤害。同时降低12%理智。1秒施法时间，随机选取理智39以上的玩家攻击。这是P2 Boss的“普通攻击”，12%的理智损失是不可避免的，而0灯并没有理智井这样的东西给你回复理智。所以，如果想在P3保留更多的理智，就需要幻境破梦尽可能的快，让Boss处于昏迷状态的时间尽可能长。

幽暗屏障：保护施法者免于所有攻击和法术。即施加在尤格萨隆本体上的魔法防护盾，在尤格萨隆HP30%以上时一直存在。

粉碎触手：

血量2000000，P2阶段开始后5秒刷新第一个粉碎触手。开场后55秒刷新第二个粉碎触手。理论上两个触手的刷新间隔是50秒，但如果破梦及时，那么第三个触手会在第一次梦境结束后才刷新。只要保证破梦在25秒内完成，那么之后的刷新规律会变成：幻境的1分钟结束，刷新一只粉碎触手。粉碎触手无buff时伤害在15000左右。

迸发：一条触手从地底下窜出，对小区域内的敌人造成1488-2012点物理伤害，并将其击退。这是刷新时触发的技能。

碾碎：碾碎触手攻击路径上的敌方目标，对这些目标造成15200-16800点物理伤害。这个技能的发动条件是——他的近战范围内有人，他会朝着他的第一仇恨目标打一个直线轨迹的伤害，这个距离在15码左右，如图。

所以坦克拉的时候保证自己后面没人，同时路过的时候注意不要在这个连线上就可以了，不用特意走的比较远。

汇聚之怒：当施法者受到集中的攻击或法术时，提高造成的伤害和攻击速度。该buff可叠加最多99层，每层提升3%的伤害和3%的攻击速度。持续2秒。

如果坦克需要坦克粉碎触须，那么务必注意它身上的汇聚之怒层数，30层以上必须开减伤技能，否则会被打死。

威能递减：弱化施法者周围大范围内的敌方单位，使其造成的伤害降低20%。需要引导。1.5秒施法时间，每一根粉碎触须在近战范围内没有可攻击目标时都会使用该技能，这是一个持续5分钟的引导法术，会造成全场玩家伤害降低20%的效果（包括梦境中的人员）。多个粉碎触手的该技能会被叠加。这是粉碎触手需要适当坦克的原因。

粉碎触手
坦克
BOSS
粉碎技能示意图
（黑色线段为攻击示例）

巨蟒触手：血量100000，P2开始后，每20秒在随机地点刷新一个巨蟒触手，抓取一个它周围的人。尤格萨伦昏迷时不会刷新。

压榨：抓住周围的一名敌人，并压榨他们的生命力，每2秒造成7500点物理伤害。

这个触手只会这一个技能。被抓去的目标如果冰箱/无敌/保护祝福，则触手会消失。

该触手最大的威胁莫过于在传送门即将打开时将进门组成员（详细流程里会谈到）抓住，此时需要骑士给保护祝福立即解救被抓人员，务必保证进门组人员能够第一时间进门。

腐化触手：

血量600000，P2开始后开始刷新，刷新间隔为25秒，同样，在尤格萨隆昏迷时不会刷新。

它会不断的施放各种debuff，这些debuff虽然可以被驱散，但着实烦人。当然，该触手的击杀优先级是最低的。

迸发：一条触手从地底下窜出，对小区域内的敌人造成1488-2012点物理伤害，并将其击退。这是刷新时触发的技能。

抹杀情感：使目标的攻击和施法速度降低60%，并且移动速度降低60%，持续20秒。1.5秒施法，魔法效果，可驱散。

黑疫：使一名敌方目标感染瘟疫，使其周期性无法控制地呕吐。1.5秒施法，疾病效果，可驱除，效果为随机昏迷2秒。

厄运诅咒：使目标染上厄运，在12秒后造成20000点暗影伤害。1.5秒施法，诅咒效果，可解除。

吸噬之毒：对一名敌人造成21000点自然伤害，并在18秒内抽取21000点法力。1.5秒施法，中毒效果，可解除，3秒一跳。

尤格萨隆的脑部：

血量6857147，破梦后，在幻境里的人员会进入脑房，面对尤格萨隆的大脑。在大脑血量变为30%时将进入P3，大脑的血量和外面尤格萨隆本体的血量比例是被连接着的。

疯狂诱陷：令周围所有目标陷入疯狂，降低100%理智。1分钟的引导法术。该法术在传送门打开时开始引

导，当引导完成时，在梦境（包括脑房）内的一切玩家都会被永久控制，所以，每轮传送门，在梦境里的玩家只有1分钟的时间破梦并DPS大脑。

幻影粉碎：尤格萨伦的幻影粉碎后暂时陷入昏迷之中。

在幻境内的所有灵感触手被击杀后，尤格萨隆将陷入昏迷，不刷新触手，不施放任何技能。在疯狂诱陷技能施放后恢复正常。

狞笑骷髅：血量N/A，幻境中的骷髅头，不断施放痴狂凝视，面对它的话会受到暗影伤害以及损失理智。

痴狂凝视：望着狞笑骷髅令你的神智错乱，造成1750点暗影伤害，并且只要你仍面对施法者，每1秒将降低2%理智。

灵感触手：血量40000，幻境中的各种需要攻击的目标都是它所化的。消灭了所有的灵感触手后尤格萨隆会陷入昏迷（幻影粉碎）。

注：在最早的版本里，死亡射线常常会扫到被抓的玩家下面，被救下的玩家也许会立即被射线杀死。在后续补丁里这个问题已经被修正，所以现在版本，被死亡射线扫中是不应该的。

关于失神：心智在39以下的玩家理论上是不会被继续攻击的，但是，"39以下不会被攻击"根据蓝贴的解释，是39心智以下的玩家会生成一个隐形的保护罩，这个保护罩的生成是有延迟的，所以也许你仍然会遇到39心智以下还被失神打到的情况，这属于老奶奶扶的不够多，人品不好。

P3阶段

尤格萨隆：

血量44000000*30%=13200000，进入P3后，尤格萨隆身上的幽暗屏障消失，玩家可以开始攻击尤格萨隆本体。

事实上只需要打掉尤格萨隆13200000血即可。

痴狂凝视：望着疯狂之喉令你的神智错乱，造成5700点暗影伤害，并且只要你仍面对施法者，每1秒将降低4%理智。

尤格萨隆会每11-15秒使用一次该技能，根据战斗记录统计，该技能的最短施放间隔在11秒，大多数间隔在13秒，减去凝视的4秒，留给DPS可以面对Boss输出的时间只有7-11秒。

在此技能引导的4秒内，面对Boss会受到每秒5700-6300的暗影伤害同时损失4%心智，所有DPS必须在凝视时转头（DBM的冷却计时很有帮助），保证每次凝视只损失4心智是必要的。

这也是术士暗牧能够作为优势DPS的原因，吸取灵魂和精神鞭笞作为引导法术可以在施放后背向引导，而这2个职业各种瞬发技能大多支持背发。

震耳咆哮：对敌人造成7600 - 8400点物理伤害并使其沉默4秒。2.3秒施法，进入P3 30秒后使用第一次，以后每隔1分钟使用一次。

在施放前，安排骑士开专注光环精通即可，2个骑士可以保证全团不被沉默。该技能只在0-3守护时被使用，施放时尤格萨隆会张开大嘴，这也是奥杜亚橙锤制作步骤中的一步---将锤子丢到尤格萨隆肚子里去。

暗影信标：目标成为尤格萨伦强能暗影的信标。

3.2版本，尤格萨隆只会给3个不朽守卫者暗影信标。该技能从P3开始后，每45秒施放一次。

强能暗影：强化目标20码范围内的友方单位，使其在20秒内恢复750000点生命力。每秒恢复37500点，该buff可被叠加。

在暗影信标被释放后10秒，所有身上有信标的不朽守卫者会获得此buff并炸开，这些有信标的不朽守卫者周围20码内所有的其它怪物同样会获得强能暗影的buff（包括Boss）。

这是整个P3的处理关键以及难点，因为在0灯下，不朽守卫者是无法被杀死的。（只有索林姆的闪电可以杀死他们，只要留有索林姆，那么强能暗影和暗影信标这2个技能可以无视）

不朽守卫者：血量425000，进入P3后，每10秒将刷新一只不朽守卫者。

不朽守卫者无法被普通技能杀死，也就是在0守护模式下无法杀死它们。只有索林姆的闪电能够彻底杀死它们。

强化：强化一个不朽守护者，在它生命力较高时使其伤害力提高。

不朽守卫者刚刷新时自带9层此buff，它的生命值每损失10%，buff就会消除1层。但当它被治疗到相应血线时此buff又会重新叠加。

90%-100%血量为9层，80%-90%血量为8层，以此类推，10-20%为1层，10%以内为0层。

每层提高不朽守卫者180%的伤害，也就是说，刚刷新的满血不朽守卫者攻击力是1620%，大约为40000一下，在0层时则降低为2000+。

此buff也会造成不朽守卫者体型上的改变，每丢失一层，不朽守卫者体型减小50%。

吸取生命：每1秒吸取目标3333点生命力，并将其转移给施法者，持续5秒。这是一个引导法术，施放此法术时不朽守卫者会停止移动，所以，如果它中了暗影信标，那么必须注意打断此技能，否则你无法拉动它。

三、团队配置

坦克：3名，其中最好有2位具有一定攻击性的坦克（如可变成猫的熊……）

DPS：7-8名近战，10-11名远程（最好有2名猎人，同时术士的数量越多越好）

所有的近战加上2名坦克与1名治疗将成为进门组。2名进门的坦克在P2的任务是DPS，他们必须要有15秒内造成接近40000伤害的能力。

治疗：4名（最好有2名圣骑士，1名德鲁伊或牧师）

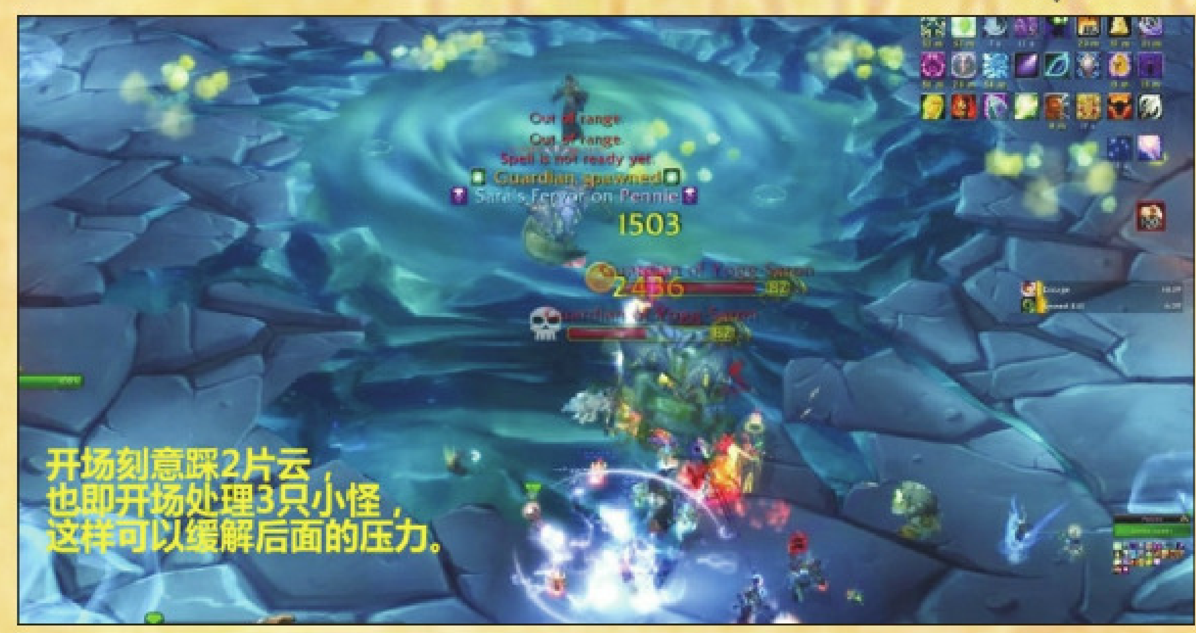
四、战斗流程

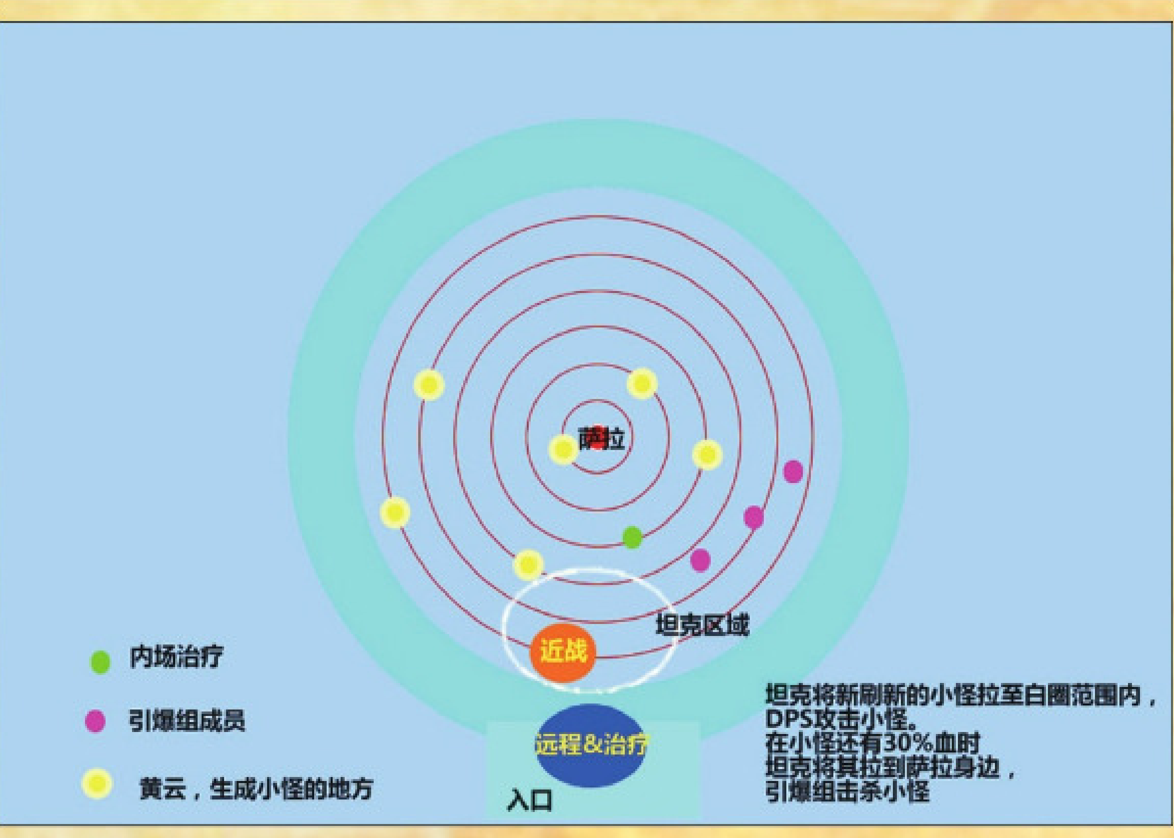
正常战斗可以由下图标示

阶段划分		Adds	攻击目的	Yogg血量	进入条件
第一阶段		约哥守卫	Sara	100%	战斗激活
第二阶段	现实	大/中/小触角	清理场面	100%	Sara被炸8次
	幻境	变异触角	大脑	100%	
第三阶段		不朽守卫	约哥	30%	脑子被打到30%

P1阶段

P1阶段场地中会有6团云，每隔一段时间，云中会生成一只尤格萨伦守卫者，击杀之后会产生一个近战范围的AoE，我们需要将这种小怪拉到场地正中的萨拉身边，靠这个





AoE去炸萨拉，每次可以炸掉萨拉12-13%的HP。当萨拉HP到0时，进入P2。

尤格萨隆守卫者的刷新规律是时间越久刷新越快，所以，为了防止后期一次刷新2只ADD，我们让盗贼开疾跑踩二团云，即开场直接击杀3只小怪。这样可以保证在P1结束场面只有1只小怪，干净的进入P2。

如下图所示，3名坦克按照顺序将刷新的小怪拉到白圈范围内供DPS群攻击，在血量还30%-40%（视团队dot职业而定）时开始拉着小怪向萨拉移动。

在小怪还有30%左右血时
坦克将其拉向萨拉。

安排3-4名远程DPS（推荐元素萨满等）进入内场，击杀小怪，这些人员必须头脑清楚，在DPS的同时不能踩到黄云。同时还需要安排一名骑士进入内场治疗拉着小怪进入内场的坦克，他的头脑也必须足够清晰，不能踩到黄云。

当然，最重要的人员还是坦克。坦克需要时刻注意云的移动轨迹，保证自己拉怪的过程中不会踩到，这需要一定的练习。务必安排一些玩家负责打断小怪的暗影箭雨，保证拉怪的流畅性。

P2阶段

P2开始后，尤格萨伦的本体会从场地正中浮现。在P2阶段，萨拉升空，悬浮在尤格萨伦本体正上方，对着团队使用若干极具威胁的技能。同时，尤格萨伦本体被一层魔法盾保护，处于无敌状态。



开场不久，粉碎触手刷新。一名坦克（一般是战士，因为战士并不具有足够的攻击力，无法完成切形态进门击杀灵感触手的任务）去坦克住粉碎触手，坦克方向需要让粉碎触手面向墙壁，避免“粉碎”技能杀死团队成员。而所有远程此时的任务即是击杀此粉碎触手。10-11名远程DPS的火力应当可以在第二根粉碎触手刷新前干掉第一根。

所有近战此时的任务是击杀刷新的腐化触手，清理完第一根腐化触手后可以适当攻击第25秒刷新的第二根腐化触手，在传送门出现前15秒，所有的近战应当去各自的传送门位置等待进门了（下文会提到）。



开场1分钟后，尤格萨伦本体四周会出现10个传送门，点击传送门进入尤格萨伦制造的梦境中，进入梦境的人员需要击破梦境中的幻象（都是尤格萨伦的触手变化的），然后进入尤格萨伦的脑房对尤格萨伦的大脑进行攻击。

进门的10人（9个DPS，含2坦克，1名治疗）需要预先分配好各自进的门，门均匀分布在尤格萨伦本体四周，下图为用婴儿香料缩小Boss后截取的传送门全貌。



按照入口为6点，以时钟方向分配各自的门是一个合理的办法。

每个进门组成员头脑必须清晰，切勿进错别人的门，因为一旦你进错了别人的门，将导致被你进错门的家伙无门可进，他需要花时间找你该进的门，于是恶性循环，会导致进门组延迟进门。

这里可能出现的问题，在进门瞬间，某进门组成员被巨蟒触须抓住了，骑士应当立即给保护祝福。还有一种可能发生的错误，这是一个场景BUG，如果在进门瞬间被巨蟒触手抓住，很有可能将人从幻境中抓出来（即，人已经在幻境中结果被触手重新抓回外空间），那么术士立即给此人绑灵魂石，让他自杀，否则他会被控制。



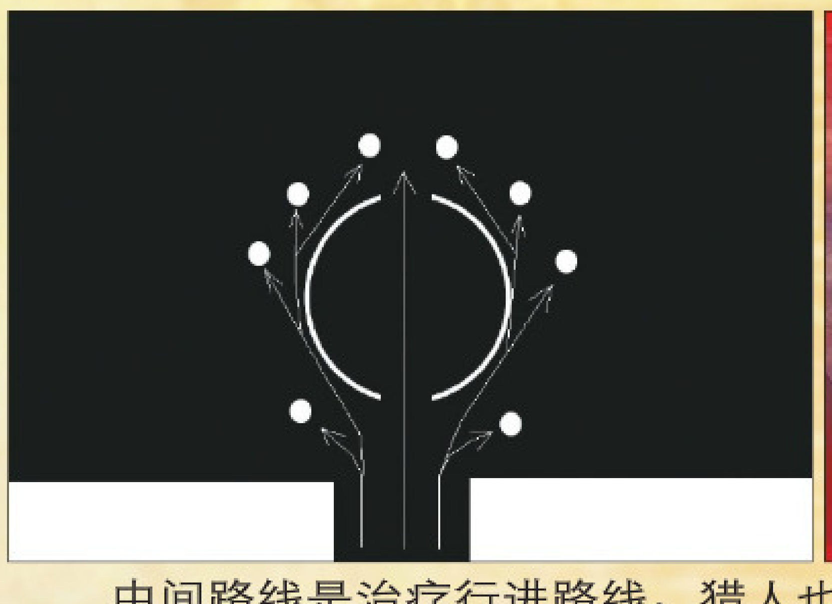
进入梦境后，进门组会遇到以下3种场景之一。

每个场景的处理方式是类似。

9个DPS分配好各自的时钟方向，每人负责一个触手，DPS高跑的快的（诸如盗贼）负责最里面的，DPS低的（坦克）负责最外面的

进门前治疗尽可能的给进门组成员hot和盾。

龙眠神殿：蛊惑触手即停放的这些龙，入口处设定为6点，如下图安排DPS击杀。

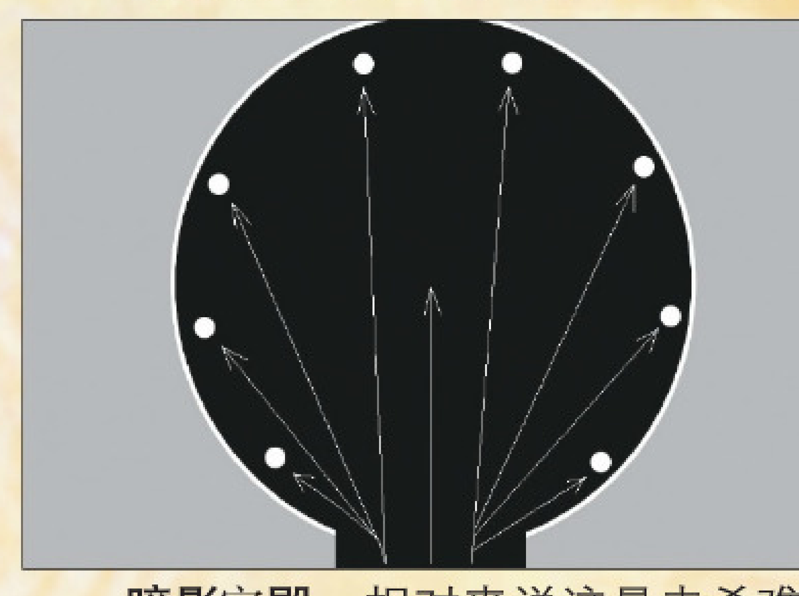




中间路线是治疗行进路线，猎人也可经此路线攻击最上方的2个触须。

暴风城：手即周围的那些卫兵，这张图是击杀最快的（场地最小）

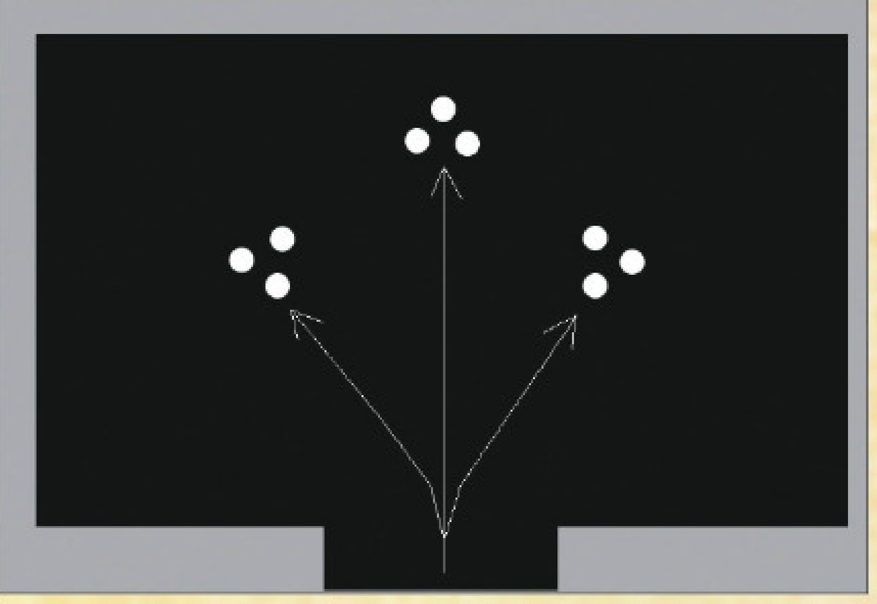
击杀分配如下图，治疗站场地中央背向骷髅治疗。





暗影穹殿：相对来说这是击杀难度最大的一张地图，场景复杂，所有DPS需要花费更多注意力在狞笑骷髅上——千万不要直视它们。

击杀分配如下图：



在击杀所有触须后，脑房的大门将打开，进门破梦组进入脑房对尤格萨隆的大脑展开攻击。

进门组的10人都应该在这个时候DPS大脑，包括进门的治疗。

在大脑施放疯狂诱陷还有5秒时，进门组点击脑房内的传送门，传回现实空间。

回到现实空间后25秒，传送门将再次打开。所以出门后近战拥有大约10-15秒的时间帮助清理腐化触手，之后便要准备再次进门破梦了。

如果进门组破梦迅速，那么尤格萨隆的昏迷时间将越长（1分钟的疯狂诱陷，如果能够15秒破梦，那么外场尤格萨隆将昏迷45秒！所以事实上本场战斗的关键是破梦速度）。

对于外场DPS来说，保持多个触手身上的dot是暗牧/痛苦术士获得高输出的关键。

记住，不要浪费你的每一个公共CD。

对于外场来说，DPS人群需要额外关注心灵缺陷，当团队中出现骷髅标记时（DBM），周围人必须远离骷髅。同时，你不应当离团队过远，小触手的各种debuff需要团队中的人员给你解除——这是团队集体移动集体攻击的重要原因。





在传送门再次开启后，进门组再次进门并破梦（0守护下一般需要破梦3次），直到尤格萨伦的大脑血量变为30%，此时P3开始。



P3阶段

尤格萨伦本体上的魔法盾消失，场地四周每隔10秒刷新一只不朽守卫者，他们刚刷新时自带一个9层的buff，增加1620%的伤害，他们的HP每下降10%此buff会削减一层。在0守护下，不朽守卫者是无法被杀死的，我们要做的就是将他们打成空血后由坦克拉住。



如上图所示，小怪可能在粉色环形区域内刷新，坦克需要在小怪刷新后第一时间拉住，一般来说，小怪的第一目标会是治疗或者暗牧。

3名坦克顺次接手小怪，即坦克







1接手第一只，坦克2接手第二只，坦克3接手第三只，坦克1接手第四只……3个坦克站位呈三角型，方便猎人在暗影信标时选怪。

尽可能早的开启嗜血，负责处理小怪的盗贼在刚进入P3小怪不多的时候可以输出Boss，此时嗜血对于对Boss本体的DPS提升时最高的。

我们分配2名盗贼2名DK（邪恶）全程处理小怪，抵消小怪吸血回复的生命值。

DPS在输出Boss本体时务必注意疯狂凝视的冷却计时。当疯狂凝视冷却时间为0时便要注意准备转身了，Boss随时会疯狂凝视。一旦Boss疯狂凝视立即转身，那么只会损失4点理智。

对Boss本体的输出主力是术士。由于吸取灵魂对25%以下的目标造成4倍伤害，又由于疯狂凝视的干扰，在此战斗中单体输出效率最高的莫过于痛苦术士。所以所有的痛苦术士会被安排全程攻击Boss。

最关键的部分当属暗影信标的处理。

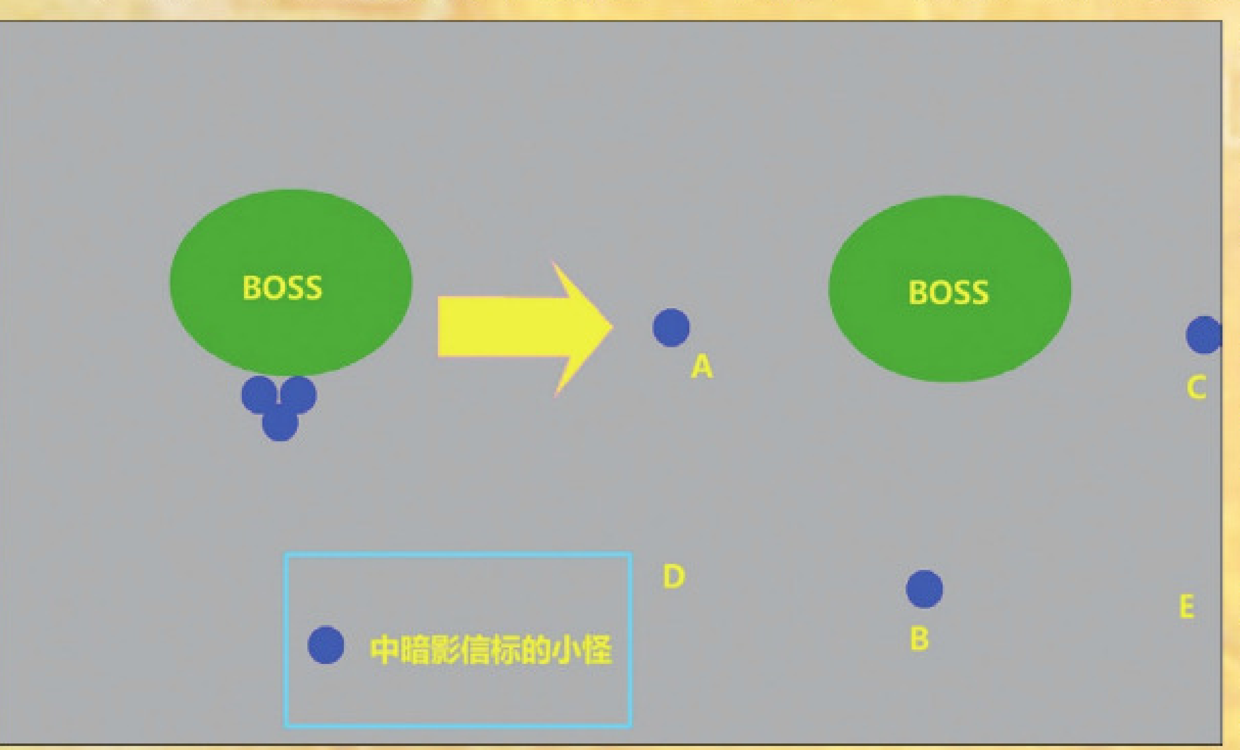
在3.2的大削弱后，每次只会出现3个信标。战斗进行到45秒的时候，尤格萨隆会给随机的3只不朽守卫者暗影信标，被标记的小怪名字会变成“被标记的不朽守卫者”，从PART II技能介绍中看出，中信标的怪与Boss这4者两两间的距离必须超过20码，我们要保证任何敌对目标身上最多只有一层强能暗影。

如下图所示，ABCDE与Boss两两之间的距离都要超过20码，2位猎人站在DE两点

当暗影信标出现后，如果3个坦克坦克的小怪群里各自都有1个信标，则3名坦克按照预定路线跑至A,B,C处，当信标炸开，强能暗影出现后将小怪拉回人群，供AoE职业AoE。

如果3个坦克有一个的小怪群里有2个信标，那么由猎人使用扰乱射击拉出一只小怪（小怪炸开的位置会在D、E附近）。

如果一名坦克的小怪群有3个信标，2名猎人各自扰乱出一个或者其它2名坦克嘲讽走一只。



我们的目的是每个怪身上只有1层强能暗影。

注：此打法针对的是未削弱前的0灯，可针对一次5个信标。

1层强能暗影意味着18750/秒的回血（盗贼致伤毒药减少50%治疗效果，盗贼使用刀扇来保持此毒药），需要7名AoE职业来抵消小怪的回血。这里推荐使用暗牧，AoE效率是全职业最高的，2名暗牧+2名盗贼+2名邪DK+1名法师可以完成压血线的任务。

P3开始后90秒会面对第二次的暗影信标，和第一次的处理办法是类似的。

小怪数目的增多会增加猎人选怪的难度。不过3.2版本里小怪名字会变，相对来说选怪不会太困难。

在削弱后，DPS强劲的团队可以在第三次暗影信标来临前（135秒来临）将Boss打至5%（或更少），在第三次信标时，3名坦克可直接将小怪拉到墙角英勇就义，第三波信标不再AoE，全体RUSH Boss本体。

如果DPS不够那么强劲，第三次信标来临时Boss还有350W或更多，那么就考虑AoE第三波强能暗影。需要注意，第三波强能暗影发生时已经是145秒了，场面将有15只小怪，AoE达到上限。

推荐的做法（也是对付3.1版本0灯的办法）是所有人员AoE此次强能暗影，之后第四波暗影信标（180秒来临）由坦克拉至墙角，所有DPS RUSH Boss 本体。

后记：回顾0守护尤格萨隆的战斗历程是一件有趣的事情，即使是现在来看，削弱后的0灯仍然充满了挑战性，坦克在P3的拉怪，坦怪，猎人在P3的选怪扰乱，都是0守护最大的挑战和难点。而在当时开荒0守护的那一个月间，公会内部以及世界范围对于这场战斗的讨论仍然令我印象深刻，从来没有使用过的小巧油战术，关于No Patch No Down的争论，美服欧服的战争，都是那么的有趣。

平心而论，P3战术上讲并不是那么的复杂，只是对关键职业的要求高到了一定程度。坦克漏一个怪便有可能拍死一只暗牧，开荒中作为暗牧的我被拍死的次数几乎可以和进P3的次数相比——最后FD的时候我仍然被新刷新的小怪拍死了。坦克一群小怪又要保证不漏背还要保证第一时间嘲讽新刷新的小怪，这确实不是一件容易的事情。

事实上开荒0灯时，完美进P3的次数并不多，大多是在P2减员，时至今日，我仍然认为本场战斗完美P2是极端重要的，对于开荒团队，能够完美P2，那么离FD就不远了，削弱后更是如此。

如果一名RL期望有一个Boss能够锻炼他的团队，那么我想，0守护是一个不错的选择。







阿加隆

一、简介

阿加隆是奥杜亚的隐藏Boss，想要见到他必须通过一个任务链来获得开门的钥匙。

任务起始于钢铁议会，最后击杀符文大师墨吉姆或破钢者可获得大数据库史纪圆盘。

此物品将开启阿加隆钥匙的任务链。

任务要求击杀4守护困难模式获得印记，将4个印记在大数据库控制台处合成为看守者符印后获得“英雄星穹浑天仪之钥”，此即阿加隆的开门钥匙。





阿加隆的战斗本身并不困难，但受限于一周一小时的设定，挑战他的团队需要在战前做好充足的准备。这场战斗最大的特色在于几乎所有的伤害都是可以被预估的，更多的尝试虽然有意义但关键还在于对战斗流程的把握程度。

目前3.2版本的阿加隆难度应该和3.2的0灯差不多，掉落的物理攻击饰品还是有一定价值的，更重要的，这场战斗的场景十分美妙与华丽。

二、Boss及技能

阿加隆 Algalon：

血量34862500。

阿加隆在3%剩余生命时会放弃传送，也就是说只需要对阿加隆造成97%的伤害即可。

阿加隆是整个奥杜亚物理攻击最高的Boss，对于239基本毕业的战士能够造成最大主手接近20000的伤害，对于开荒团队这个值会更高。

阿加隆对239基本毕业的坦克综合DPS约在10000左右，但配合技能阿加隆有在2秒内放倒坦克的能力。

对团队技能——

升天：直接伤害655500到724500点，奥术伤害可部分抵抗。施放目标为全团，施放时间2秒。

灭团技能，当阿加隆仇恨列表中无任何目标时他会释放升天。此技能旨在避免所有人进入黑洞躲避大爆炸。

处理办法为任何时刻保证阿加隆的仇恨列表中有人。

大爆炸：直接造成107250到112750点伤害，无属性伤害，不可被抗性减免。施放间隔90秒，施放时间 8秒。施放成功后将玩家从另外一个位面中拉出来。

从Boss出现后90秒必定施放一次的技能，通过逃匿到另一个位面(虫洞)来躲避。

除了进入另一个位面躲避外，暗牧的影散，神牧的守护圣灵可用于硬吃大爆炸。

释放完大爆炸阿加隆会僵持4秒左右。

宇宙溃击：直接命中造成53625到56375点伤害，随距离增加而减少。据实践，8码左右受到伤害在2000左右，15码以上1000以下。火焰伤害，可部分抵抗。范围100码，如果在6码以内会附带击飞效果。对随机3个玩家施放，施放间隔25秒(会有1-2秒的误差，同时大爆炸会挤掉释放间隔)。

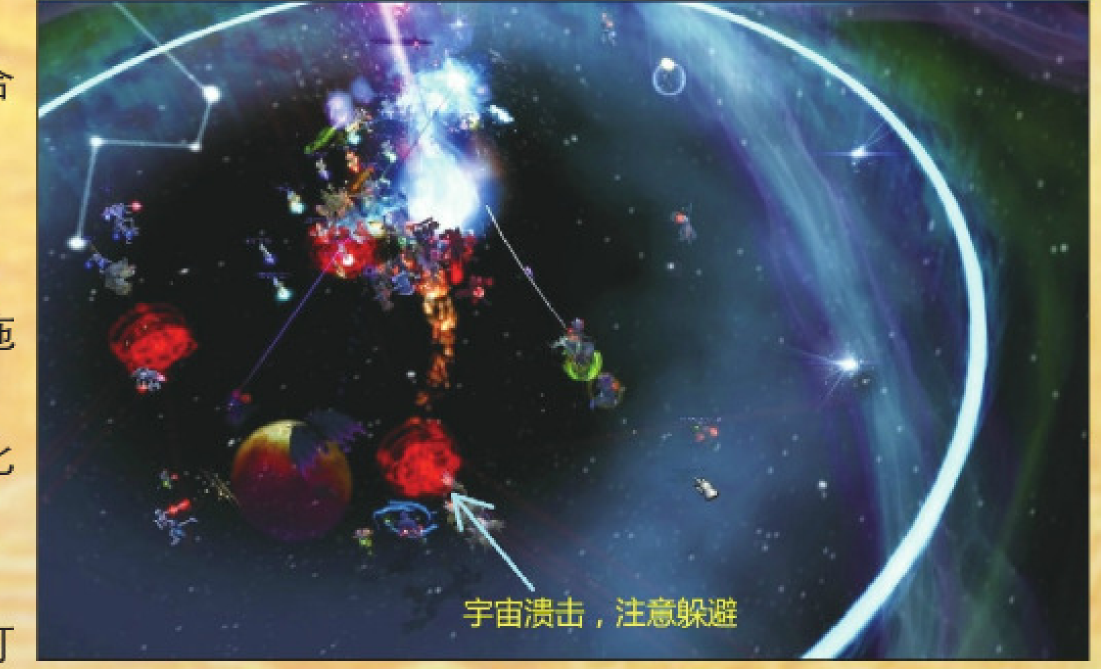
这是Boss的一个表情技能，施放后地上会有3个红色的圈(类似于巫妖系的裂缝技能)，然后头上的宇宙空间会有3团华丽的火焰席卷而来，5秒后直接命中红圈,并对全团造成伤害。

对坦克技能——

量子打击：造成34125到35875点物理伤害（实际数据在10000左右,受护甲减免)，不可被招架格挡躲闪。施放间隔4秒，瞬发，频繁使用的单体MT打击技能，伤害不高，但是因其无法被防御技能避免，很可能与Boss随之而来的普通攻击一并对MT造成极高伤害。

相位拳击：造成8788到10212点奥术伤害，可部分抵抗。冷却时间15秒(大爆炸引导的8秒不计入冷却时间)，实际间隔在15-16秒之间，瞬发。目标获得一个Debuff（Phase Punch），持续45秒，最多可叠加5次。

阿加隆会对他的当前目标使用相位拳击，并附加Phase Punch的Debuff,当Debuff叠加到5层时触发Phase Punch，将当前目标传送进虫


宇宙溃击，注意躲避



洞。进入虫洞后Debuff消失。

召唤黑暗物质：当阿加隆生命低于20%时进入P2，场上所有存在的星宿/崩陷之星/黑洞消失，同时4个崩陷之星刷新点刷新出4个黑洞，阿加隆会从这4个黑洞中召唤释放的黑暗物质到现实空间。

小怪及技能简介——

崩陷之星：

血量176400，出现后每秒损失1%的生命。战斗中出现的火花状物体，不会进行攻击，随机移动，速度非常缓慢。

刷新时间及规律：在阿加隆可攻击后15秒，刷新4个崩陷之星。随后每60秒（第2次是75秒，依次类推)刷新补充至4个。

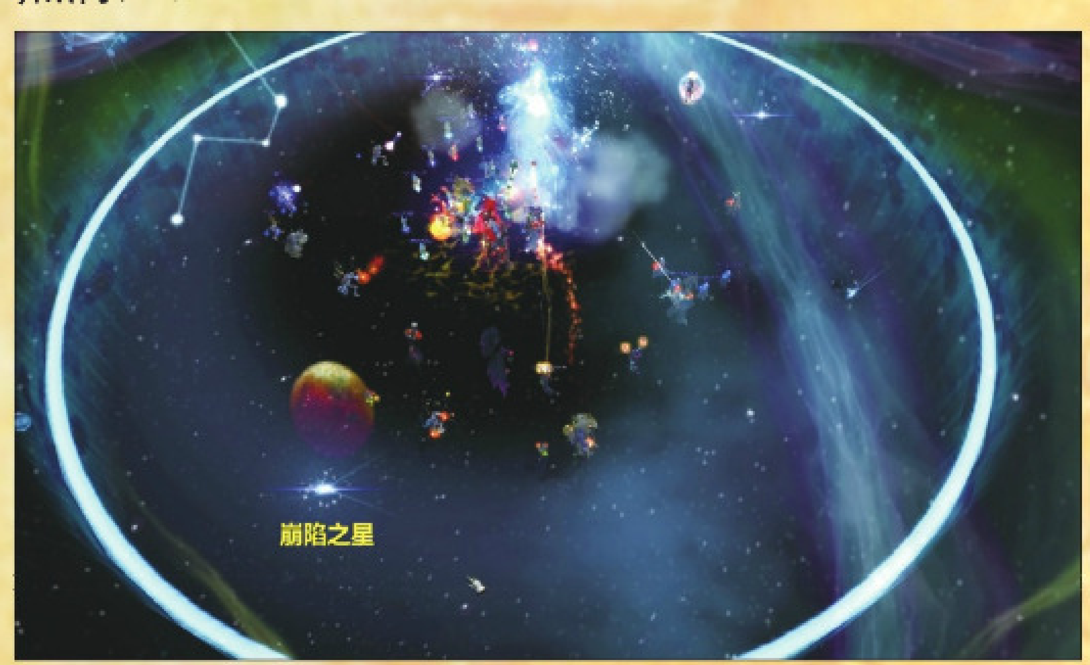
刷新地点：场面上在2点半，4点半，7点半，10点半时钟方向。

黑洞爆炸：对场上所有目标造成20475到21525点暗影伤害。可被部分抵抗。在130暗抗下伤害为16400/18450，通过各职业自身的天赋减免实际伤害会更少。在崩陷之星生命降至0时发生一次黑洞爆炸，这是一个全场伤害。

黑洞爆炸后在崩陷之星爆炸点处生成一个黑洞。

黑洞：环境效果。一个浮在黑水上的黑洞，接近并不会受到伤害。这是崩陷之星被摧毁后引发的黑洞爆炸残留下的一团黑水样的东西。

靠近后可转换至另一位面(虫洞，WormHole)，不需点击（见下面的技能黑洞）。



黑洞：将5码内的目标转换至虫洞。持续10秒。10秒后强制拉回现实位面。站到黑洞上后触发此技能。

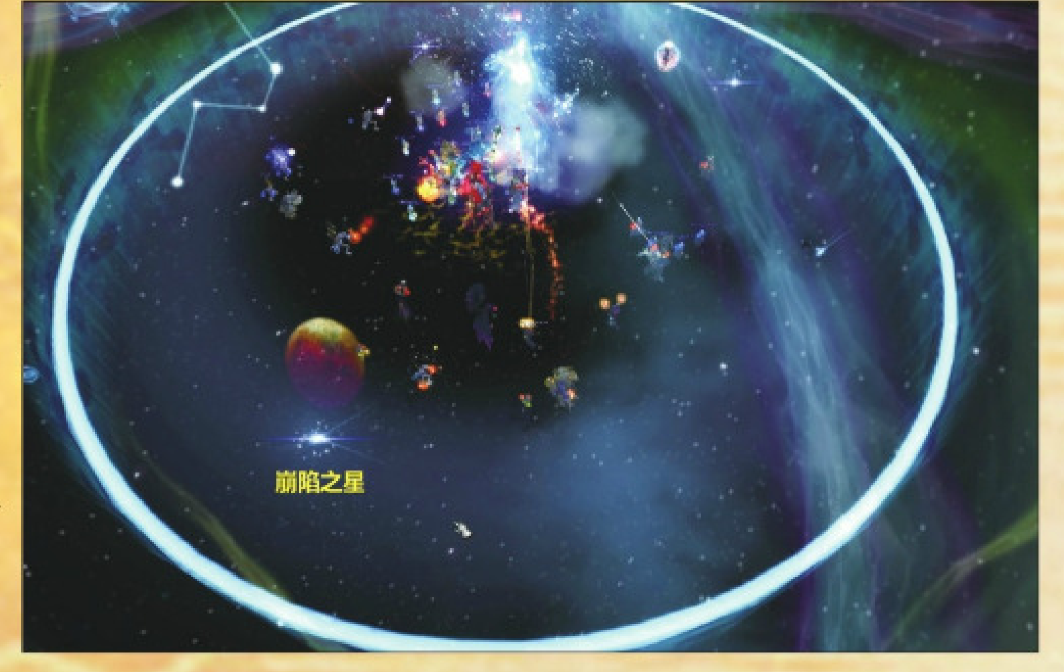
虫洞：位面效果。如果之前焦点为阿加隆那么进入虫洞后会丢失焦点。同时进入虫洞后你会从阿加隆的仇恨列表中消失。

在虫洞内会受到每秒1532-1968的奥术伤害，进入虫洞后10秒会自动返回现实位面。

虫洞中还漂浮着许多名为黑暗物质的小怪，他们对布衣能够造成几千的物理伤害（板甲职业1500-2000），因此进入黑洞后所有团员要尽可能的躲避它们。

活化星宿：

血量521320，不需要击杀。



样子像大玻璃球，移动大概为走路的速度。进入观察者的房间抬头就可以看见这些东西，但是必须等他活化后才会慢慢飘下来并开始攻击玩家并可被玩家攻击。

仇恨及攻击规律：攻击目标随机，但是他确实具有仇恨，仇恨的意义在于他会追随最高仇恨目标移动，而不是攻击。仇恨获得方式为正常获得，就好比你在野外随便找的一个怪。一般活化星宿的目标会是治疗职业或顶大爆炸的暗牧。

活化星宿无近战伤害且吃语言诅咒。

秘法弹幕：2秒施法，对目标造成8550到9450点奥术伤害，可部分抵抗，攻击距离45码。该技能为活化星宿的常规攻击技能。

回收黑洞：当进入一个黑洞范围时，它可以湮灭一个黑洞。

活化星宿不需要被击杀，只需要把它引到黑洞上面即可。吃制裁等控制技能。这是活化星宿的处理方式，这同时也保证了场面不会出现太多的黑洞。

三、团队配置/分组

坦克：2名，任意种类的坦克，但必须具备较高的物品等级以及合理的属性搭配。坦克的硬度决定了战斗是否能够取胜的一半。

治疗：6名

MT治疗：坦克治疗尽可能的选择骑士，搭配一个戒律牧/萨满用以保持灵感/先祖治疗的BUFF。

团队治疗：神牧和德鲁伊都是合适的，25人版本神牧能够更快的抬起全团血线。团队治疗还肩负着引导活化星宿中和黑洞的任务。

崩陷之星处理人员：1-2名，元素萨满和奥法都是合适的。打崩陷之星的这2-3个人必须是头脑清醒，或者说团队中最机灵的人。

DPS：15-16名。并没有所谓职业的优劣，一个暗牧的存在能够省去不少麻烦，在下面的战术里会提到。

推荐分组：

G1：2位坦克+2位神圣骑士+负责填黑洞的团队治疗

G2：近战组

G3：4远程/治疗+1近战

G4：4远程/治疗+1近战

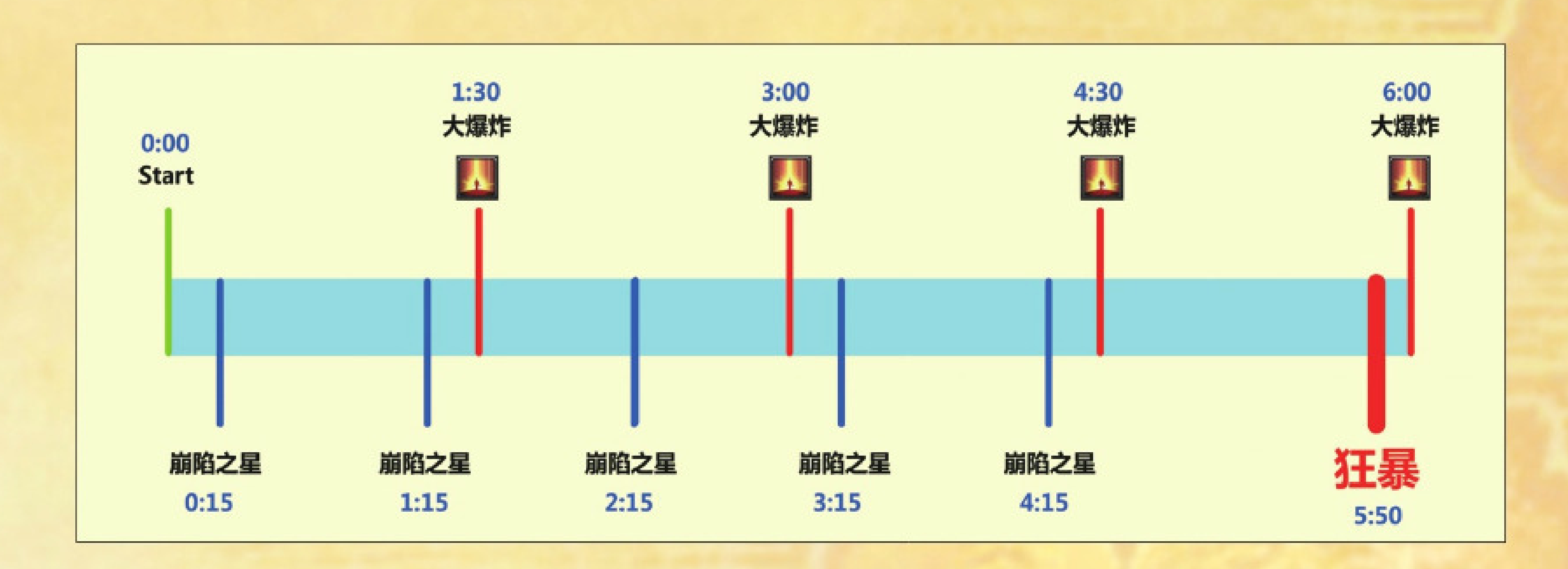
G5：4远程/治疗+1近战

3个远程组每组安排一名近战是便于牧师使用治疗祷言，如果团队治疗没有牧师（神圣牧师是阿加隆团队治疗的最佳人选），那么可以将近战放到一组去。

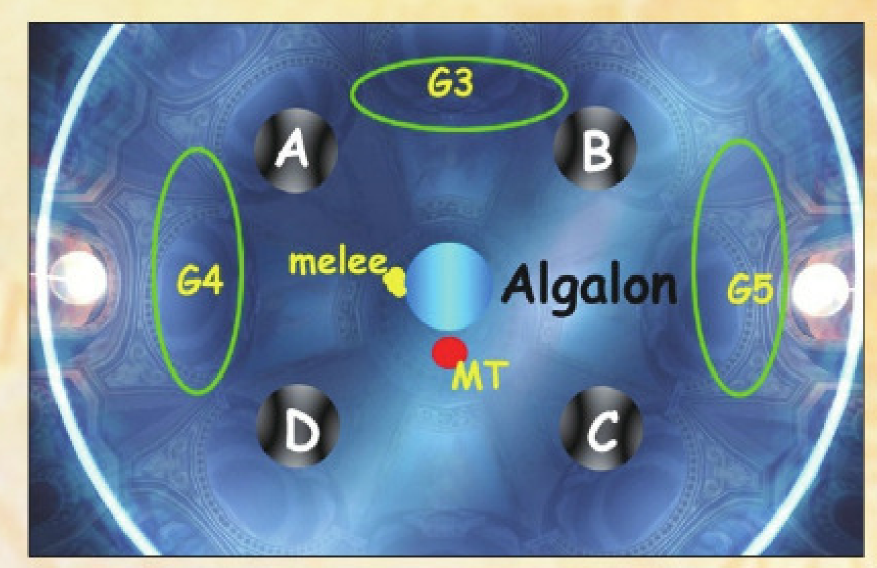
G3-G5可视团队远程/近战数目调整，原则即保证G3-G5每个组各有一个近战



四、战斗时间轴



五、战斗流程



初始站位：如图所示。

G1的2位骑士站在MT身后一段距离的位置，即进门位置，保证宇宙溃击对他们的影响减少到最小。负责填黑洞的团队治疗位置随意。

G3-G5相对集中在上述3个区域，实际战斗位置影响不大。

近战重叠站在Boss的一侧，在宇宙溃击的时候躲避到另一侧。

A、B、C、D为崩陷之星每次的刷新位置，进入P2在这4个位置会固定的出现4个黑洞。

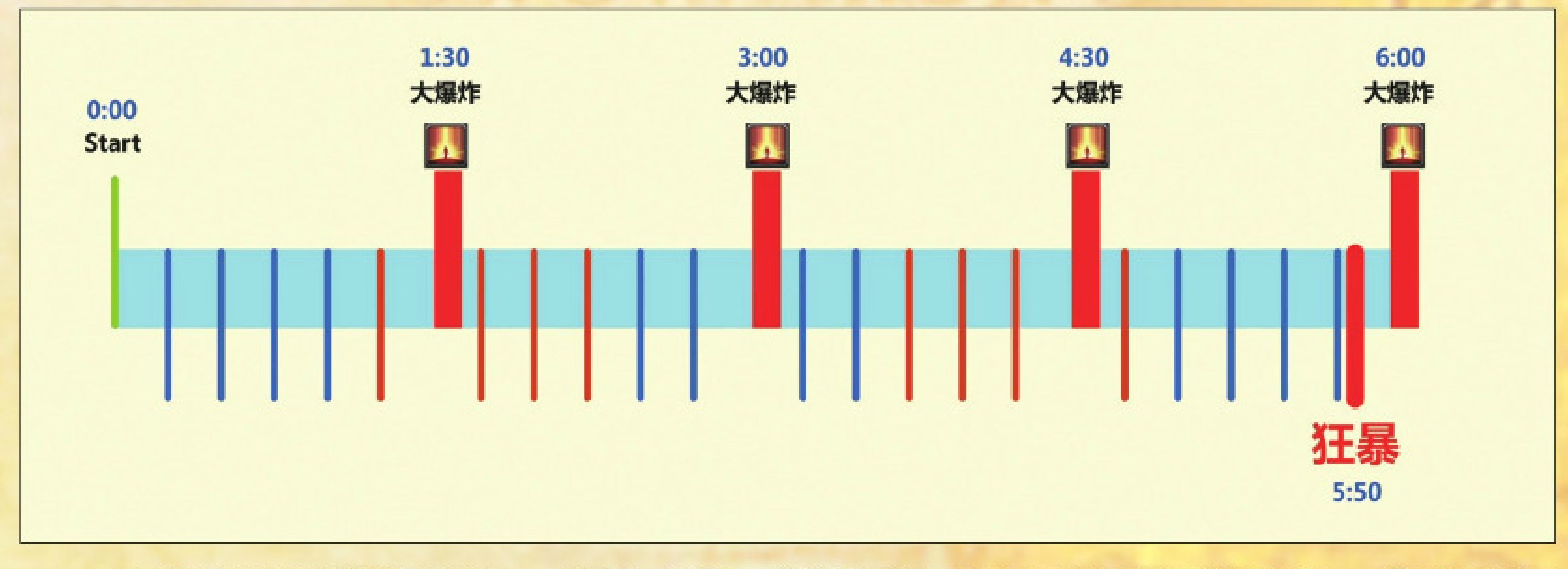
P1阶段

团队：以大爆炸为第一循环周期。

打崩陷之星的DPS：大爆炸为第一循环周期，崩陷之星刷新间隔为第二循环周期。

坦克：以相位拳击层数为换T周期。

坦克&坦克治疗流程：



上图为换T的时间轴，总轴下方，蓝线表示1T吃到的相位拳击，黄线表示2T吃到的相位拳击。

由于有延迟，相位拳击不会每次都精确的15秒释放，实际战斗中相位拳击的释放间隔是15-16秒，这导致了第六个相位拳击出现在第一次大爆炸后，而大爆炸后阿加隆会僵持4秒，所以第六个相位拳击的出现时间一般就在第二次大爆炸结束后4-8秒内。

由于2次大爆炸间隔为90秒，除去僵持的4秒以及施法的8秒，阿加隆的实际攻击时间为78秒，因此大部分情况下，2个大爆炸间恰好是5个相位拳击。

上图给出的换T时间轴在大多数情况下成立，例外情况只出现在相位拳击精确的以15秒间隔释放，对于例外情况影响的仅仅是P2，P1的换T时间轴不会有变化。

换T原则：一个坦克吃到4层相位拳击后，另一个坦克语音频道提醒治疗注意，倒数321嘲讽接Boss。

崩陷之星击杀流程：

全团的治疗压力来自崩陷之星坍缩成黑洞造成的全场暗影AoE，同时花在崩陷之星上的DPS越少，那么打崩陷之星的DPS就有更多的时间打Boss

但同时，黑洞数目越多越利于大爆炸时全团的进洞，而活化星宿的处理也依赖于黑洞，从这个角度来说黑洞的数目越多越好。

同时，由于黑洞爆炸16K-18K的伤害量，短时间内(5秒内)连续爆炸2个黑洞极有可能死人，规划打崩陷之星的时间是这场战斗的第二个重点。

在团队治疗能够承受的前提下可以尽可能多的处理崩陷之星，下面的处理时间轴属于能够解决活化星宿的击杀策略中治疗压力相对较小的方案。

开荒团队可以选择性的参考下面的3232策略，本文旨在指出击杀的时间该集中在哪几个时间段而非指出何种击杀策略是最好的。

下面是崩陷之星击杀的时间轴——

崩陷之星的刷新时间并不是严格的60秒，常见的刷新间隔为60秒、61秒、62秒、63秒、64秒、65秒

红色的X表示崩陷之星适合被打爆的时间，橙色竖线表示上上波刷新的未被打爆的崩陷之星自我坍缩的最后时间。

安排2-3位DPS(以下简称击杀组)逐个击杀崩陷之星，所有负责击杀崩陷之星的人在同一时刻只允许打1个目标，建议由一人标记后其他人协助攻击。

同时团队中的其他成员尽量避免使用AoE技能，防止意外的A到崩陷之星，打乱节奏。

战斗开始后15-16秒刷新第一波崩陷之星，他们的血量为100，100，100，100。在75秒的第二波崩陷之星之前至少打爆3个崩陷之星，使得场面有至少3个黑洞。可以用于中和60秒的活化星宿。

75秒崩陷之星刷新后，4个星星





的血量为100，100，100，40，击杀组此时处理遗留40%血的星星，之后准备第一次大爆炸。第一次大爆炸结束后将场面遗留的活化星宿填进黑洞。

大约在1分50秒左右会出现第二波活化星宿，由于刚才已经击杀了一个40血的星星，那么110秒时星星的血量状态应当是65，65，65

第一次大爆炸从虫洞返回现实位面，等待全团满血之后击杀组就可以开始击杀第二个崩陷之星。只要在135秒的第三波崩陷之星刷新前打爆一个崩陷之星即可。

2分15秒刷新第三波崩陷之星，此时场面星星血量应当是100，100，40，40。

这2个40%血的崩陷之星会在2分55秒爆炸，同时3分钟时有大爆炸，所以必须在2分55秒前击杀这2个崩陷之星。大约2分35秒时会有第三波星宿刷新。

第二次大爆炸过后击杀一个崩陷之星。

第四波崩陷之星刷新时间大致为3分16秒-3分20秒，刷新前崩陷之星应当只有1个且只有约40%的血量。

第五波崩陷之星刷新时间为4分20秒，在3分20秒到4分20秒的这一分钟是2次大爆炸的间隔，击杀组可以从容的击杀第三波遗留的崩陷之星，同时击杀一个第四波的崩陷之星。

第三次大爆炸后，如果团队能在300秒内把Boss打进20%进入P2，那么无需再击杀崩陷之星。否则在3分20秒到4分20秒的时间段内需要多击杀一崩陷之星，防止300秒时第四波的2个崩陷之星连续爆炸。

300秒后的崩陷之星已经不需要去处理，如果无法进入P2那么Boss会在355秒时狂暴。

大爆炸的推荐处理策略——

请视团队情况决定大爆炸策略，25人版本并不确定坦克是否能开技能硬吃，但即使能硬吃也属于较危险的策略。推荐策略还是神牧的守护圣灵/暗牧的影散。

策略1：

下面的策略要求中要求团队有1个神牧以及1个暗牧。

第一/第三个大爆炸由暗牧影散硬吃，坦克进虫洞，出虫洞后立即嘲讽阿加隆，可能出现的问题是大爆炸前遗留的活化星宿会一直追着暗牧(因为暗牧没进虫洞，仇恨没有重置，而由于吸血鬼的拥抱拥有星宿的仇恨)，那么暗牧可以填几个黑洞。

第二个大爆炸由神牧在大爆炸读条时给1T守护圣灵，1T不用进黑洞。如此操作的用意是在Boss狂暴时神牧的圣灵正好CD，那么她可以给自己圣灵。

策略2：

暗牧装影散铭文，每次大爆炸都由暗牧来顶。

如果阿加隆狂暴并开始施放大爆炸（第四次），那么只能靠神牧的守护圣灵来度过。

P2阶段

Boss血量低于20%后进入P2，在上图的ABCD四个点会固定的出现4个黑洞，所以在即将进入P2时全团人员务必远离那4个点防止进入虫洞。

同时场面所有原有的黑洞/崩陷之星/活化星宿全部消失。

新出现的固定的4个黑洞会源源不断的刷新黑暗物质，不在顶阿加隆的坦克将他们全部拉住，此时开嗜血，击杀组连同所有DPS nuke Boss，所有治疗刷2个坦克。

在P2阶段，不会再有黑洞爆炸的群体伤害，对于治疗来讲，难度比P1小了很多，团队治疗应该将注意力放在坦克身上。

如果当前T相位拳击的Debuff已经4层则正常嘲讽，需要注意的是嘲讽后2T会面临一堆小怪+Boss的攻击，不过此时战斗应当接近尾声，阿加隆也应该狂暴了。

狂暴后，在阿加隆读大爆炸的时候正常进洞，神牧给自己圣灵，那么在大爆炸结束可以继续攻击狂暴后的阿加隆。阿加隆在3%时会投降送箱子。

六：tips

1.开战前吃一个奥术防护药水，这样可以保证第一次大爆炸前不会受到活化星宿的影响，同时药水会进入CD。

2.黑洞爆炸前击杀组负责标记的成员可以在语音频道提醒，血过少的团队吃糖自救，保证黑洞爆炸时血量在18K以上。

3.打开敌方血条，对于飘到身边的血多的崩陷之星可以不必理会，对于飘到身边血少的崩陷之星(一般击杀组成员会给这个崩陷之星一个标记)则需要远离，防止爆炸时你还站在黑洞上，从而被拉进虫洞(单独进入虫洞10秒，非治疗职业很难存活)

4.大爆炸时进入虫洞后立即离开进入时的位置，大爆炸会强制把你拉回现实空间，如果你还在进入虫洞时的位置那么你会再次被传进虫洞。

5.宇宙溃击的间隔是25秒，但并不精确，会有1-2秒的延后。当地上出现红圈时远离它，近战需要额外注意，因为近战范围人多，出现宇宙溃击的几率相对更大。

6.对于有减伤天赋的职业安全血量为24K(16K+7K)，对于天赋中无任何减伤天赋的职业安全血量在26K(18K+8K)，这部分职业(如恢复萨满)需要团队治疗在黑洞爆炸前额外关注。

7. 神圣骑士道标给自己，使用道标铭文，每次大爆炸时补道标/开神性祈求回蓝。每次大爆炸进黑洞的时候顺手制裁一个活化星宿保证它们不会把团队要进的黑洞给填了。

奥妮克希亚的巢穴（Onyxia's Lair）

副本位置

尘泥沼泽东南部

副本简介



奥妮克希亚的巢穴是魔兽世界最早的团队副本之一，黑龙公主是最为大家熟悉的首领。在60级的时候装备不断提升后的团队已经可以以5人甚至更少的队伍击败它，到了80级的时候更是成了几乎所有职业都能单刷的对象。在魔兽世界快要5周年的时候，暴雪把这个副本修改成了80级的副本，让老玩家可以怀旧而新玩家可以体验这经典的战斗。奥妮克希亚的巢穴没有英雄模式。



黑龙公主的战斗其实没有太多的变化，主要是第二阶段增加了新类型的小怪，还有黑龙公主不再免疫火系法术（可是如今法师都是奥法了……）。熟悉60级版本的玩家不会有任何问题，当然对于没接触过黑龙公主的新玩家则需要熟悉一下。最初奥妮克希亚的巢穴是需要完成一条经典的任务线才能取得作为钥匙的龙血护符，80级时有补丁取消了很多旧副本的进入限制，包括了奥妮克希亚的巢穴。现在版本也是如此，任何80级玩家都可以进入。

10人模式下一般需要2个坦克，如果坦克装备好有经验那么1个也可以，治疗2-3个。25人模式需要3个坦克，治疗5-6个。DPS方面远程有些优势，多带些可以缩短第2阶段的时间，近战还是可以攻击小怪。AoE很重要，一般这战的伤害法师都是名列前茅，但水平高的盗贼和死亡骑士等也能打出很高的AoE伤害。

进入副本后可以从右边的缺口跳下去，在这里集合。然后转过拐角，坦克在前面等待小怪过来，这条通道



里总共有三只巡逻的奥妮克希亚守卫，如果看着空旷只顾往前冲刚好碰到三只都走过来就很危险，求稳的话最好还是等等，只有一只会巡逻到这么尽头的地方。扛小怪时坦克应该把它们转过去，免得顺劈干掉盗贼。它们会经常用火焰新星攻击周围的目标，远程和治疗不要靠近。把三只都打掉后尽头角落里还有一只，可以不用理会，战斗中不会加入。转过弯就是黑龙公主的洞窟了，在洞口做好准备。开始前把坦克们都标记上，指定好MT和OT的职责，防御战士因为有对抗恐惧的技能比较适合担任MT，当然更重要是考虑经验和装备。如果有萨满则应该放在MT的小队中。还要指定两个坦克分别负责第二阶段开始时东西两个通道口出来的雏龙，这个任务圣骑最适合，死亡骑士和德鲁伊也可以，战士相对弱一些。之后需要1-2个坦克扛巢穴守卫，另1个扛雏龙。还有，机器或者网络不好的最好开始前关闭非必要的插件，把图像细节全调到最低。

第一阶段

MT冲上前去，大家都要跟着进入洞窟，但不要紧跟MT，应该保持一段距离，大家应该从左右两边靠近洞壁绕到黑龙公主侧面。MT拉住黑龙公主后马上把它转过去，一边建立仇恨一边后退直到贴近北面的石壁。25人模式下在这过程中MT最好使用盾墙等技能，因为治疗者正在移动当中。DPS也要克制，等MT把它拉到位置后再全力攻击。近战在开始时不要跟太近避免被黑龙公主的顺劈杀死，之后注意保持在它的侧面，避免被尾巴击飞。如果有新手被击飞到洞穴周围通道里的龙蛋当中，孵出一堆雏龙，OT要注意拉住大家AoE掉。这个阶段就是简单的扛住打，25人模式下MT受到的伤害很高，治疗者不可大意。黑龙公主的火息术会对前方造成1.8-2.1万（25人：2.8-3.1万）火焰伤害，飞翼打击造成2.1-2.4万（25人：2.8-3.1万）物理伤害，忽略护甲，同时击退目标。当黑龙公主的血掉到65%的时候，它会转身朝洞穴入口方向走去，然后升到空中。

第二阶段

这时所有人应该集中到两个通道口的中间处，坦克们在两边拉住孵出来的雏龙，每边20只，然后拉回到中间处，需要的话可以轮流群嘲，大家快速AoE掉这些雏龙（25人模式下机器和网络不佳的在这里会掉线），解决掉以后所有远程去攻击黑龙公主（近战很难攻击到它），近战准备攻击巢穴卫士。一般都在这个时候使用嗜血/英勇以求缩短第二阶段的时间。这个阶段洞穴入口处每隔约30秒会进来1个（25人：2个）巢穴卫士，类似于开始时的奥妮克希亚守卫，会顺劈。坦克们及时拉住，近战从后面攻击，如果卫士获得点燃武器效果（对目标5码内的敌人造成额外火焰伤害），战士等可以缴械来降低坦克受到的伤害。当卫士停下来开始施放火焰新星（5秒施法），而生命值还有很多无法在施法结束前杀死的话，包括坦克在内的所有人应该先跑开。如果近战的数量和攻击力不足，守卫杀得比较慢，应该通知远程临时帮忙。另外，第二阶段每隔约90秒两边通道会陆陆续续有一批雏龙刷新，负责的坦克要注意拉住，如果其他人受到攻击应该跑向坦克，把它们集中在一起，等坦克建立仇恨后，所有远程都要先停止攻击黑龙公主，把雏龙AoE掉。第二波的雏龙往往是失败的关键，常见的情况一是坦克没有及时拉住导致治疗被杀，二是远程仍然继续攻击黑龙公主导致在场面混乱、坦克都很忙的情况下黑龙公主着陆而灭团。

这个阶段所有人都要留心黑龙公主最著名的深呼吸，如果看到提示说











它深呼吸，所有人都要马上观察它在那里，它很快会朝正前方较宽的一个区域进行地毯式的喷火袭击，大家必须提前跑到两侧躲避，坦克也要拉着自己的目标到旁边躲避。新版的深呼吸要比以前的更明显更容易躲避，只要见识一两次就会明白。除此之外它只会朝随机目标发射火球，伤害不高，但会伤害周围10码的人，大家最好稍微分散开。

当远程把黑龙公主打到41-43%时应该停手，先把场上的雏龙和巢穴卫士清理掉，并通知MT做好准备，然后在更多小怪刷新前把它打到40%，它会在当前所在的地点着陆，进入第三阶段。

第三阶段

MT应该在它杀死远程或者朝团队喷吐气息之前嘲讽迅速拉住黑龙公主，把它转向最近的石壁等没人的地方，这个阶段因为没有飞翼打击，没必要把它拉回第一阶段的位置，任何地点都可以，只要不要太靠近龙蛋所在的通道口，并且能给大家足够的空间从侧面攻击。治疗者一定要注意跟上治疗MT。第三阶段开始就有一个群体恐惧，萨满注意插战栗图腾，牧师注意给MT上恐惧结界。如果第二阶段还有小怪残留，或者是第三阶段开始时有人被恐惧到龙蛋处，OT需要拉住，大家应该尽快把它们清理掉，然后继续攻击黑龙公主。这个阶段可能灭团的最大危险就是MT被恐惧时黑龙公主刚好面向团队喷吐气息，所以图腾、恐惧结界很重要。

黑龙公主的掉落基本都是60级版本的升级版，包括了各职业的头盔，保留了类似的名字和同样的外观，怀旧嘛。掉落1个包包，也升级为22格了，1袋宝石。头颅仍然可以交回去换得升级版的Ilvl245奖励（10人和25人模式奖励相同）。另外还有非常非常小的几率掉落与黑龙公主外观相似的坐骑。





相关成就：

“黑龙公主的巢穴”：很多临时队伍要求你取得这项杀死黑龙公主的成就才让你加入去杀它。

“她深呼吸更频繁了（She Deep Breaths More）”：团队中无人受到深呼吸的伤害。只要大家都熟悉这场战斗就可以取得。名字由来是曾经某个与黑龙公主毫无关系的补丁更新后大家发现黑龙公主深呼吸更频繁了，之后每个补丁后都有人这么说。

“再多点DoT！（More Dots!）”：在5分钟内击败黑龙公主。关键是多带强悍的远程DPS，尽量缩短第二阶段的时间。名字的由来是一段经典录音，60级时某黑龙公主团团长以歇斯底里的希特勒风格指挥战斗，制造了包括这个以及“-50DKP（50DKP MINUS）”等流行语。

“好多雏龙！解决它们！（Many Whelps! Handle It!）”：名字同样来自上面提到的录音。要求在黑龙公主升空后的10秒内孵化50只雏龙，然后击败它。注意第二阶段开始刷新的40只不算。一般做法是第一阶段结尾时让两个队员在入口附近等待，最好是可以疾跑的盗贼和小德，一看到黑龙公主走过来开始升空脚离开地面，马上分头跳到下面的通道里，一路踩过所有的蛋跑到通道尽头处，在中间处与大家会合，坦克扛住所有的雏龙AoE掉。因为雏龙的数量超多，最难的地方在于大多数人都会在AoE的时候掉线，解决办法是战斗前大家都关闭战斗记录、浮动战斗文字以及统计伤害的插件等可能导致海量数据产生的东西。





黑曜石圣殿（The Obsidian Sanctum）

副本位置

龙骨荒野，龙眠神殿地下层

副本相关成就

相关成就（普通）：击败黑龙军团、少即是多、小心火山、暮光帮凶、暮光二重奏、暮光领域、冰冻废土的勇士

相关成就（英雄）：英雄模式：击败黑龙军团、英雄模式：少即是多、英雄模式：小心火山、英雄模式：暮光帮凶、英雄模式：暮光二重奏、英雄模式：暮光领域。

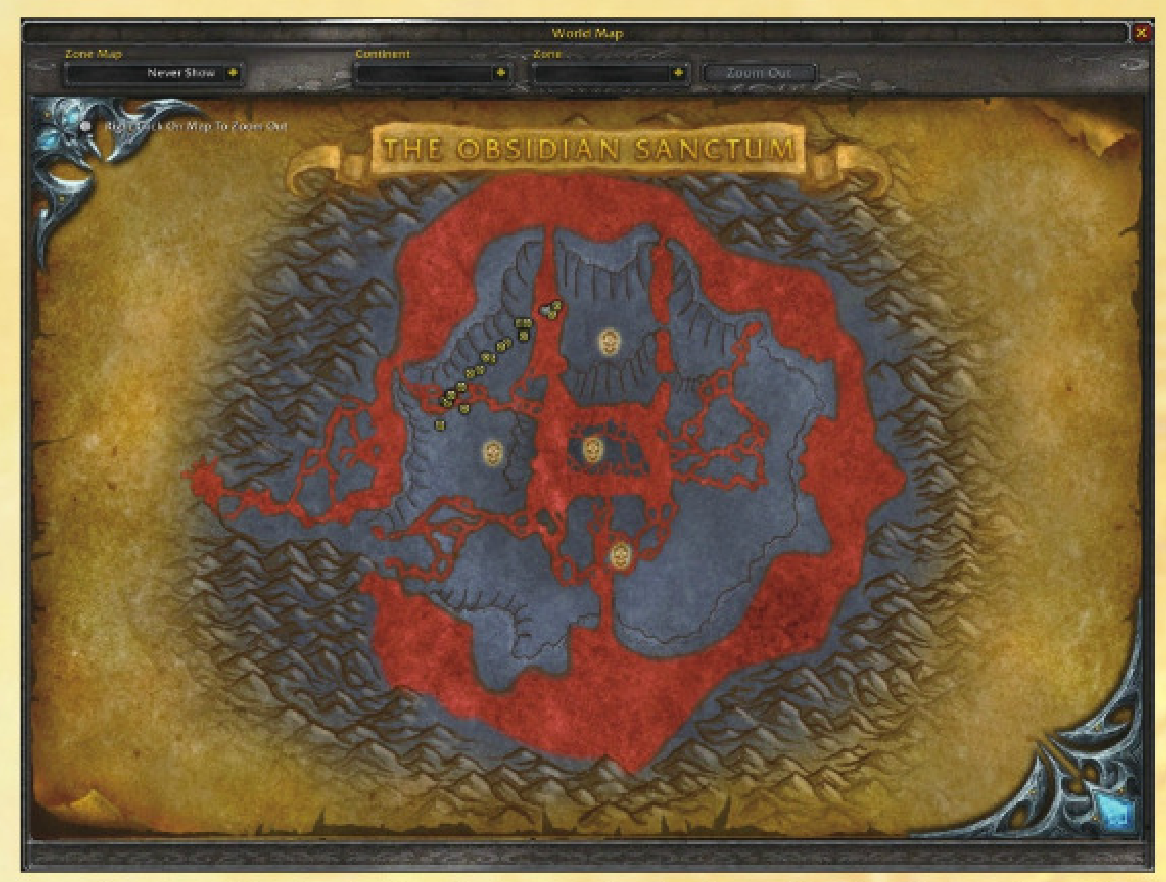
副本攻略

正常模式：

进副本后就可以看到萨塔里奥在中央的“岛”上，但首先要逐个解决周围悬崖上的三只暮光幼龙（小头目，也掉徽章），以及副本内所有的小怪。小怪当中要注意小个的施法龙会放出不动的光球伤害周围目标，要尽快避开，可优先杀。杀幼龙前先确认把附近巡逻的小怪都清除，免得添乱。

三只幼龙没有固定顺序，先说南面的Vesperon，除MT外大家应该站在它背后以免被气息喷到，它会在包括MT的随机目标脚下生成“反应速度检测器”，小小的蓝色虚空区域，没有及时移开的会受到很高的伤害。30秒后周围会刷新一个传送门，它存在期间Vesperon会获得一个光环效果，提高全团队受到的火焰和暗影伤害75%，每次攻击时还会受到暗影伤害，这时除了MT和





指定的治疗者外大家都应该跑过去点击传送门进入虚空领域（注意在里面会持续受到光环伤害，不要在血少的时候进传送门），由OT或任何板甲职业拉住里面的Acolyte of Vesperon尽快杀掉，杀死之后会被传送出来，可以继续攻击Vesperon，如此反复。MT要注意调整Vesperon的朝向，避免喷到正要进传送门或者刚传送出来的人。治疗水平较高的团队一般忽略传送门，顶着伤害把Vesperon干掉。

西边的Tenebron战斗类似于Vesperon，同样需要注意气息和蓝色虚空区域，但不同的传送门刷新后里面只有一些龙蛋，很快会孵出一群雏龙，大家不需要进入传送门（可以摧毁蛋阻止孵化，但是蛋的生命值也不少，不值得），只要等雏龙刷新后OT拉到Tenebron身边AoE掉就好。

北边的Shadron战斗几乎跟Vesperon完全一样，差别在于传送门刷新后Shadron会受到保护，提高它的火焰伤害同时免疫所有伤害，所以大家必须进入传送门干掉里面的Acolyte of Shadron。

萨塔里奥

正常模式下萨塔里奥是非常简单的战斗。一般MT把它拉在“岛”的西侧，萨塔里奥最初的位置；或者是东侧，转动一下让它朝向南北，给大家充足的空间，因为跟所有的巨龙一样它的尾巴会把靠近的目标击飞，而对前方则有顺劈和火焰气息。战斗进行中每隔一会儿北面或南面的熔岩中就会生成火墙，或者从北往南，或者从南往北扫过，都有固定的两个缺口，只要见识过一两次就很容易躲避了，被打到会受到很高伤害并击退，但普通模式下不会致命。还有一点要注意的就是随机地从熔岩池中飞溅出来的岩浆，会在随机地点落下造成少量伤害，注意观察很容易躲避，但没必要为此影响DPS，岩浆落下后会刷新出火元素，OT应注意拉住它们，它们生命值不高，OT自己就能解决，火元素的刷新完全随机，有时候数量比较多，可以拉到萨塔里奥身边AoE掉，关键要注意不要让它们被火墙碰到，那样它们会激怒，提高生命值200%和伤害100%，猎人和潜行者可以消除这个效果。当萨塔里奥生命值降到较低的时候熔岩打击会加快，刷新的火元素也更多，需要OT拉住，大家则全力把萨塔里奥解决掉。

困难模式：

可以说，困难模式跟正常模式完全是两回事，萨塔里奥+3龙算是一个比较经典的设计，特别是对于当时的装备水平来说，因为战斗非常复杂，每个成员都需要完美发挥，而整个团队需要绝佳的沟通和配合，10人模式下更是如此，较少的成员要面对同样复杂的战斗。

困难模式有三种程度，分别是保留1-3条幼龙。开始时绕一圈清除所有小怪，注意贴着山壁绕过需要保留的幼龙，然后直接去挑战萨塔里奥。幼龙们不但提供各自不同的Debuff，而且会依次加入战斗，也就是大家要同时应对萨塔里奥和三条幼龙战斗的所有元素，而且还是经过大幅Buff的。每多保留一条暮光幼龙，萨塔里奥和所有幼龙都会获得“萨塔里奥的意志”效果，提高生命值25%。而战斗中每当一条幼龙死掉，萨塔里奥就会获得一层“暮光复仇”效果，提高物理伤害和攻击速度各25%。三条幼龙存活期间还提供各自的Debuff：Tenebron是提高全团队受到的暗影伤害100%，Shadron提高全团队受到的火焰伤害100%，而Vesperon是降低全团队的最大生命值25%。



下面说明最有挑战性的3龙模式，需要有三个T，MT扛萨塔里奥，一个OT扛幼龙，一个OT扛成群的雏





龙和火元素。MT过去最佳选择是死亡骑士，因为有很多保命技能，特别是针对最具威胁的魔法攻击，因为得到Buff后萨塔里奥的火焰气息伤害极高，生命值不够高很容易被秒，但目前已经被削弱很多。扛雏龙和火元素最佳选择自然是圣骑士。战斗最大的难点一是在于团队需要足够的DPS，必须在有限的时间内解决首先着陆的Tenebron，另外整场战斗有太多要命的元素，一个不小心或者不走运就会被秒，而减员也就意味着不会有足够的DPS。另外就是需要事先计划一个减伤链，利用坦克、治疗者甚至是其它职业的各种保命技能来应对每一次火焰气息，并且在发生意外（比如下一个轮到的治疗者意外死掉）时及时沟通。

具体的过程大致如下：就像普通模式一样，开始时让MT把萨塔里奥拉到岛的



东侧，大家等到MT建立仇恨后开始不着急地攻击——攻击萨塔里奥是这场战斗最不重要的部分，只要顺利干掉三条幼龙它就是小菜一碟。大约30秒后Tenebron会盘旋着在岛的西侧着陆，OT1应该事先在那里等待，拉在岛的边缘让它面朝外——幼龙的气息对于团队也是致命的，注意紧接着第一次火墙也会出现，火墙通过后大家就要全力攻击。传送门出现时无视之，OT2在拉住火元素的同时要密切注意，等着拉住第一波雏龙，最好拉到Tenebron身边AoE之。如果团队DPS够强，在第二波雏龙刷新前能解决Tenebron是最理想的，场面会干净很多，做不到的话也不要紧。所有人都要密切注意周围的动态，场面很乱，不容易注意到脚下的虚空区域，躲避火墙也很关键，只要注意这两点就不容易意外减员了。

Tenebron着陆约45秒后Shadron会在岛的北侧着陆，OT1要及时把它一并拉住，拖到原来的位置，这过程中大家都要注意两条幼龙的朝向，注意避开，不要被气息喷到。OT1会受到很高的伤害。这时候Tenebron的血应该剩下不多，必须尽快将它解决，然后AoE掉第二波的雏龙。传送门打开后里面的Acolyte of Shadron会使萨塔里奥获得一个提高火焰伤害50%和免疫伤害的Buff，可以不用理会，争取更多的时间尽快解决Shadron。如果选择进传送门的话，任何板甲职业都可以扛Acolyte of Shadron，注意治疗就好。仍然要注意沟通，如果Acolyte of Shadron快死的时候外面火墙刚好刷新，就应该暂停攻击，不要传送出来刚好撞上火墙。出来后继续攻击Shadron，可以在这时候使用英勇/嗜血，尽快解决Shadron。这个阶段连熔岩打击都会变得很危险，不走运的话连续打击人群密集的地点很容易秒杀低血的成员，治疗者要特别留心。

Shadron着陆约45秒后Vesperon会在岛的南端着陆，仍需要OT1一并拉住。接下来是最危险的时候，坦克和团队受到的伤害都会受到大量伤害，但只要能够坚持住，把Shadron解决掉，那就赢了一大半了，只要没有减员太多。Vesperon的传送门是最危险的，让包括MT在内受到的火焰和暗影伤害提高75%，而且攻击它们还会受到暗影伤害，团队治疗的压力也加大了。一般每次传送门刷新团队都进去快速解决里面的小怪。干掉Vesperon后就跟普通模式基本一样了。

对于一个装备合格的团队，除了一些反应慢、不专心的队员死于火墙或者虚空区域导致DPS或治疗不足外，最常见的失败原因是MT死于萨塔里奥的火焰气息，从Shadron着陆打开传送门开始火焰气息的伤害就变得非常高，而Shadron和Vesperon都在的时候更不是任何MT可以承受的，所以一般从Shadron着陆起就需要安排一个技能链来应对每一次的火焰气息（2秒施法时间），包括坦克的盾墙之类的保命技能和牧师、圣骑士的"守护天使"等特定天赋。

初期打算尝试1龙的话一般选择Tenebron，雏龙很容易应付；2龙的话则选择Tenebron和Vesperon，因为Shadron是第二只着落的，除掉它就有充足的间隔时间，不会出现两只幼龙都在场上的混乱局面。

1龙模式萨塔里奥会多掉落一件困难模式特有的同等级的装备（10人模式物品等级200，25人模式是213），2龙模式再多掉落一件特有的高一级的装备（10人模式213，25人模式226），而3龙模式则是额外奖励头衔和1只坐骑（10人模式是"夜幕的"头衔和黑色幼龙坐骑，25人模式是"暮光征服者"头衔和暮光幼龙坐骑）。

3龙强推打法：

10人萨塔里奥+3龙曾经是最难的成就，但随着大家装备水平的提高，当大家都取得25人副本装备后，开始出现了一种强推的打法，最初只是充分堆叠各职业Buff而且各自都装备精良、水平很高的顶尖菜刀队，但在大家都能轻松通过5人副本和10人十字军试练取得物品等级226-245装备的今天，稍微像样点的队伍都可以运用这种打法来取得头衔和坐骑。一般配置是1T、1治疗和8DPS。

这种打法靠的就是装备水平，具体如下：首先清除小怪，然后准备对付萨塔里奥，Buff结束后，让猎人装死、盗贼消失或法师隐形来重置萨塔里奥，在它刷新前大家就位——MT在它所站的地方等待，准备把它拉住面朝外扛在西侧边缘，而团队则在西南边缘火墙的缺口处等待，当萨塔里奥刷新坦克拉稳后英勇/嗜血火力全开强推之，必须在Shadron着陆刷新传送门前干掉萨塔里奥。可以在Tenebron着陆时让一个猎人或野德等风筝之，或者等到萨塔里奥生命值不多，Tenebron要狂暴的时候再风筝。

相关成就说明：

"击败黑龙军团"是打通过黑曜石圣殿的"毕业证书"。

"少即是多"是要求以8人或更少（10人模式）/20人或更少（25人模式）的队伍击败萨塔里奥，普通模式实在简单，少带几个人也不成问题。

"小心火山"指的不是火墙，而是贯穿始终会落在随机地点的熔岩打击，正常的取得方法是靠专心——只要注意观察就能及时在岩浆落下前移开，即使是在最后阶段密集打击的时候。如果没什么自信的话，最简单的办法就是战斗一开始就站在萨塔里奥面前送死，即使一大半人死掉还是不难击败萨塔里奥的，不过是时间拖长点而已。

"暮光帮凶"、"暮光二重奏"和"暮光领域"就是三项分别针对1-3龙的成就。

"服务器第一！黑曜石杀手"是奖励给服务器上第一个击败25人模式萨塔里奥的团队，奖励一个头衔"黑曜石杀手"，这项第一其实只是看哪个公会最先有20个左右的成员达到80级而已。



魔獸世界 巫妖王之怒

永恒之眼（The Eye of Eternity）

副本位置

北风苔原西边岛屿考达拉中央，最上层的入口。



副本相关成就

相关成就（普通）：织法者的陨落、龙口拔牙、你并非永恒、断子绝孙、冰冻废土的勇士

相关成就（英雄）：英雄模式：织法者的陨落、英雄模式：龙口拔牙、英雄模式：你并非永恒、英雄模式：断子绝孙

副本简介

永恒之眼是巫妖王之怒开放初期最顶级的团队副本，掉落装备也曾是最高级的（物品等级226），战斗模式也不同于传统。进入副本没有什么条件，但要开始战斗则需要团队中有一人持有钥匙。在纳克萨玛斯中杀死萨菲隆时它会掉落一把“聚焦之虹的钥匙”，接受任务把这个物品交到龙眠神殿后就可以获得真正的钥匙以及奖励装备的后续任务（需要杀死玛里苟斯来完成），10人模式掉落的钥匙只能对应永恒之眼的10人模式，而25人模式掉落的钥匙则可以启动10人和25人的永恒之眼战斗。

关于这场战斗有几点需要了解：1.因为能量火花的关系，团队的DPS会非常高，特别是法师等职业，MT最好穿一些偏重威胁值的装备；2.有1-2个死亡骑士来把能量火花拉到团队中央会很有帮助，负责这个任务的死亡骑士应该做个宏选中能量火花把它们拉过来，但要注意经常有死亡骑士搞错对象变成对玛里苟斯使用结果导致团队被气息喷死，一个有经验的死亡骑士跟没经验的会让这场战斗的难度有很大区别；3.第3阶段是骑着红龙进行的特殊坐骑战斗，在副本外面，魔枢



的高处有一个红龙族NPC提供一个日常任务，让你骑着红龙消灭一些蓝龙，那就是玛里苟斯第3阶段战斗将要使用的，应该让大家都做做那个任务来熟悉红龙的技能，另外，最好选择一个最有经验的成员，所有人都做一个宏来/follow（跟随）他/她，会令第3阶段的战斗变得超级简单。

副本攻略

第一阶段

进入副本后大家会出现在一个大的圆形平台上，玛里苟斯在周围的星空中飞翔，不用担心惊动它，中央有个晶球，必须用钥匙启动之后才会开始战斗。准备好以后启动晶球，它会消失，玛里苟斯会开始着陆，MT将它拉住退到平台的外圈，令玛里苟斯面朝外，近战可站在它背后（不像其它巨龙，玛里苟斯的尾巴没有威胁），不需要太靠近，玛里苟斯的体积判定很大，远程和治疗就集中在平台中央处。这场战斗DPS是关键，但同时大家都要密切注意不要拉走仇恨，玛里苟斯转身朝全团喷吐气息可不是什么值得截图留念的好景象。

不久在周围的星空中会刷新出一个能量火花，缓慢朝玛里苟斯飞来，在炫目的星空中可能不太明显，MT要注意观察，或者让其他人负责观察并通过语音提醒MT和团队，MT需要拉着玛里苟斯顺外圈移动，把它拉到与火花相反的方向，比如火花在西北方向刷新，就把玛里苟斯拉到东南角，这样火花就必须经过团队才能到达玛里苟斯处。当火花经过时死亡骑士或法师等可以将其冻住，大家必须在它接近玛里苟斯前将其击落，否则火花会消失而玛里苟斯会获得伤害提高50%的Buff，持续10秒，这样它的奥术气息会造成大量伤害，很容易秒杀坦克，坦克使用保命技能，注意治疗可以撑过去，但最好还是不要让这种情况发生。击落能量火花后会在地上产生一片能量云，站在上面的成员会获得伤害提高50%的Buff，充分利用能量火花是这场战斗的关键。注意也不要过早打掉能量火花，等它经过团队所在处略微靠近玛里苟斯时最理想，这样远程和近战斗可以得到Buff。可以要求所有DPS都注意改变目标打火花，但指定一些特定队员负责会更容易控制，因为有时候大家都会想着别人会去打掉而自己继续攻击玛里苟斯以求自己获得更漂亮的DPS数据，结果是没人动手。第一个火花落下后可以开英勇/嗜血以及所有技能全力输出。火花的Buff可以叠加，所以接下来的火花也要争取让它落在同一地点，如果因为没有人注意到火花，或者MT没有及时移动玛里苟斯，火花移动的路线不对，或者马上就要接触到玛里苟斯的时候，死亡骑士应该使用死亡之握把它拉到团队中间。

除了能量火花外，每隔一段时间玛里苟斯就会使用“旋涡”，它自己和所有团队成员都会传送到中央处，它会飞到空中，将所有人卷在旋涡里不断回旋，持续受到伤害，由于大家一直在移动，这过程中无法施法，但仍然可以使用瞬发的攻击和治疗法术等，德鲁伊、牧师等要注意用HoT、盾等治疗团队。旋涡结束后所有人会在中央处落下，还会受到一些坠落伤害。这期间要注意火花的方位，一旦旋涡结束MT应迅速拉着玛里苟斯朝与火花相反的方向退开，而团队则先朝火花方向跑，然后回到中央，对于DPS最需要注意的就是在这期间自己是在玛里苟斯的近战范围内，远程需要130%威胁值才能拉走仇恨的规则不适用，而之前藉着火花的Buff全力输出，很容易超过110%，所以根据情况大家可能需要在着陆以后使用一些降低仇恨的技能，法师可以尽快闪现开来然后隐形，如果在旋涡之前没有这么做的话。

第二阶段

当玛里苟斯的生命值掉到50%的时候，它会走到中间处缓慢飞上天空，大家应该使用剩下的所有冷却全力输出，DPS猛的话可以打到很低的水平，对第三阶段大有帮助。另外如果大家能够死亡之握和打掉这前后刷新的火花则对第二阶段会很有帮助。

第二阶段开始后空中会出现踩着飞盘的小怪，有两种，一种是法系的永恒子嗣，会绕着平台飞行朝随机目标发射奥术弹幕；一种是近战系的魔枢领主，开始就会降到平台上，需要坦克扛着（初期25人队伍需要2个坦克各拉住1-2个），它们经常获







得一个提高攻击、施法和移动速度各100%的Buff，法师应注意偷取，会很有帮助。一般让远程集火攻击飞近的永恒子嗣，由近战解决魔枢领主。

在第二阶段开始时如果地上有火花，而对于永恒子嗣造成的大量奥术伤害治疗者自信可以加得上去，可以让团队待在火花处，可以加快消灭小怪的速度。玛里苟斯会在空中射下一种反魔法罩，如果不赶时间，求稳的话还是让大家尽快都进到反魔法罩中，这样受到的奥术伤害会大大降低。反魔法罩会不断缩小，但玛里苟







斯也会不时射下新的反魔法罩，大家要注意移动到新的反魔法罩当中，但也不需要一直移动，一般可以跳过一个，比如进第一个然后忽略第二第四，只转移到第三第五反魔法罩中。最关键是每隔一段时间会提示玛里苟斯开始深呼吸，之后它会使用通道法术奥术脉冲对团队造成数万伤害，所以在奥术脉冲发生时大家都必须集中在一个还比较大的反魔法罩中央，确保它不至于在脉冲结束前消失。

每消灭一个永恒子嗣或魔枢领主，它们的飞盘就会掉落在平台上，大家可以登上飞盘，飞到空中，一般要明确指定几个高DPS的近战使用飞盘，这样可以到空中协助攻击剩余的永恒子嗣，不要让大家为了完成成就而争抢。在飞盘上的队员不会受到包括奥术脉冲在内的任何伤害。

第三阶段

当所有小怪都被消灭后，就开始进入第三阶段，这时候大家应该迅速集中在标记好的一个指定队员身边（团长、MT或是一个很擅长第三阶段的队员），退到平台的外圈。玛里苟斯会把平台击碎，大家会坠落下去，然后被一群红龙接住。掉到红龙上以后，大家最好使用宏或者手动输入命令自动跟随那个队员，会令第三阶段变得异常轻松。第三阶段的关键就是集中在一起并及时统一地移动，否则场面会很混乱。

大家骑上红龙后玛里苟斯会飞近。每只红龙的技能都一样，使用类似潜行者的连击点数和终结技系统，头两个是攻击技能，第一个是较弱的直接攻击，主要用来积累连击点数；第二个是一个可以叠加的DoT，终结技，连击点数越多持续时间越长。接下来两个是治疗技能：第三个是可以叠加的HoT，同样会产生连击点数；第四个是终结技，治疗自己周围的目标；第五个也是终结技，是一个大幅降低伤害的盾，连击点数越多持续时间越长。这个阶段治疗者仍然负责治疗，主要使用第三和第四个技能。其它人则负责攻击，开始时能量较多，可以使用1212，然后反复使用112、112的循环，这样既可以比较快地叠加DoT又能保证它不会太早消失。

玛里苟斯使用的技能有两个，一个是“能量涌动”，对一个或几个随机目标使用，造成大量奥术伤害，中了这个DoT的人最好马上积累1个连击点数然后使用盾，如果治疗者很自信而且赶时间的话也可以不理会继续攻击，确保叠加的DoT不会消失。另一个技能是“静电力场”，对随机目标使用，生成一片力场，待在里面的红龙会受到大量伤害。力场生成时大家应该马上行动一致地朝同一方向移动一段距离躲避。

第三阶段的关键是保持治疗和对玛里苟斯叠加DoT，开始时比较缓慢，但是当大家的DoT都叠加到十多层以后玛里苟斯的生命值会掉的非常快。这个阶段如果大家都自动跟随一个有经验的队长，大多数人就只要闭着眼睛按112、112就可以了。注意使用方向键会取消自动跟随，但攻击只要在射程内即可，并不需要面对玛里苟斯，也没必须去调整方向。

击败玛里苟斯后红龙女王会出现，并刷新一个红色水晶，里面就装着大家的战利品，旁边还有一颗玛里苟斯蓝色的心，供拥有钥匙后续任务的人拾取。

困难模式：

玛里苟斯没有困难模式，只有一个在6分钟内击败它的成就“你并非永恒”勉强可算。要完成这项成就首先是需要强悍的DPS和很好地堆叠火花，第一阶段应争取在第二个旋涡前把玛里苟斯打到50%，第二个旋涡后也其实可以，只要玛里苟斯已经比较接近50%，大家落地后就全力攻击，就可以让它再次升空进入第二阶段，会有更多的时间来把它打到较低的生命值，弥补第二个旋涡所浪费的时间。第二阶段开始如果有一个火花可以利用会很有帮助，这个阶段一定不要有意外减员。第三个阶段开始后可以根据玛里苟斯的血量和剩余的时间来判断能否完成，来不及的话就解散坐骑自杀。如果第一阶段已经打到比较低，采用自动跟随大家专心叠加DoT，也不需要很长时间就能干掉玛里苟斯，如果有那种第三阶段老是搞不好的队员，罚他外面去接日常任务练几个小时先。

相关成就：

除了上面说明的“你并非永恒”外，“织法者的陨落”是击败蓝龙之王的证明。

“龙口拔牙”要求以20人或更少的阵容击败玛里苟斯，在初期大家装备欠佳而且不熟悉战斗的时候很可能会导致无法在10分钟的狂暴时限内击败玛里苟斯，随着装备和经验的积累很快就可以做到。

“断子绝孙”要求第二阶段骑上飞盘并且对法系怪永恒子嗣造成击杀，除了靠运气外，一般要靠公会特意安排，安排需要完成成就的人上飞盘，把永恒子嗣打到血比较少的程度停手然后由那些成员来完成击杀，然后自杀重来，直到所有人都完成成就为止。







魔獸世界 巫妖王之怒

亚夏梵穹殿（Vault of Archavon）

副本位置

冬拥湖北部的要塞内

副本简介

亚夏梵穹殿是位于PvP区域冬拥湖的一个10/25人快速团队副本。每当联盟或部落赢得冬拥湖战斗的胜利之后，就可以控制冬拥湖两个多小时，直到新的战斗开始。在这期间，该阵营的玩家可以进入冬拥湖北部的要塞，通过门口的传送装置进入里面的房间，这就是副本入口所在处。当己方控制冬拥湖时也可以通过达拉然战场房间内的传送门直接到达要塞内（不过有时传送门不会出现）。

亚夏梵穹殿跟PvP有着密切的联系，里面的首领跟竞技场的赛季挂钩，会随机掉落当季的竞技场装备（套装的手套和裤子，以及项链、鞋子等所有零散部件，而且不需要竞技场排名就可以装备），还有相同档次的PvE套装部件（同样只掉落手套和裤子），10人模式每个首领掉落2件装备，25人模式则掉落4件，完全随机，可能都是PvP装备也可能都是PvE装备，也可能是完全相同的装备。每当新的竞技场赛季开始时也会相应增加新的首领，这个副本难度低，需要的时间很短，是一个轻松取得顶级PvP和PvE装备的机会（当然，需要好运气，那么多职业，很多职业还有多种套装，要轮到自己职业和主要天赋的几率并不大），因此也是几乎所有80级角色每周的必修课。

副本流程

正常模式：

到目前为止亚夏梵穹殿内有三个首领，一般大家都从最新的、掉落最高级装备的、通常难度也比较高的那个首领开始，一是大多数人只关心这个首领的掉落，二是在打败它之前进度不会保存，不用担心被存进一个半途而废的副本。有一点要注意的是不要在冬拥湖战斗快开始的时候打亚夏梵穹殿，战斗开始前15分钟所有首领会进入放逐的状态，无法被攻击，除非跟那个首领的战斗已经开始。

这个副本需要2个坦克，5-6个治疗。进入副本后可以在阶梯处做好准备，然后前进到回廊处，有两个小怪在这里巡逻，没什么特别技能。从这里往左是通往三号首领火焰看守者寇拉隆（Koralon the Flame Watcher）所在房间，往右是通往二号首领风暴





都会对MT和MT距离10码内的1个目标——正常来说应该是OT造成大量火焰伤害。对“流星拳”的处理是一个关键，一般来说，第一个“流星拳”伤害还不算高，注意治疗就可以。接下来第2至4个除了大量治疗外，两个坦克还应该分别使用盾墙等保命技能撑过去，正常来说这时候科拉隆就该死了，如果有第5个可让牧师等使用减伤技能，如果还没干掉那么就替换掉那些不合格的DPS重新来过吧。

如果坦克死掉也不用紧张，MT死掉的话OT应该马上嘲讽先顶着，只要在下次“流星拳”发生前战复坦克，加满血，重新投入战斗就好。DPS机灵的话也可以及时上前为剩下的坦克分摊“流星拳”的伤害。

之后可以回到回廊，等大多数人到齐后进入对面的走廊，有两个风元素需要依次解决。它们在生命值较少的时候会获得一个“能量超载”Buff，体型变大而且提高伤害

看守者埃玛隆（Emalon the Storm Watcher）所在房间，往前则是通往一号首领岩石看守者亚夏梵（Archavon the Stone Watcher）所在房间，3.3版本后的新赛季还会引入新的四号首领Toravon the Ice Watcher。

往左走到话，注意最好等在走廊入口处，等巡逻的火元素过来，否则容易同时惊动两个火元素，对于装备较差的团队来说可能有点不好应付。火元素会一种“流星拳”的技能，对MT使用，伤害由MT和周围10码内的1个目标分摊，跟等下首领会使用的技能一样但伤害没有那么高，虽然威胁不大，但可以作为首领战的预习，让OT和MT站在一起分担伤害，而其它人则待在小怪身后。



三号首领：火焰看守者寇拉隆
(Koralon the Flame Watcher)

这场战斗的难度并不高，两个装备不错的坦克，合格的治疗，不会站在火焰里的DPS，这就足够了。开始前最好标记两个坦克，MT经常需要移动，这样团队更清楚MT的位置，也方便OT跟随MT。



开始时MT应把寇拉隆拉到旁边，大家避免站在房间中央光亮的区域，火焰刷新时不容易看到。OT只要紧跟着MT，跟他/她站在一起就好，OT的仇恨没什么关系。寇拉隆大约每20秒会获得一层可叠加的“燃烧狂暴”Buff，每层提高他的伤害5%，算是一个变相的狂暴时限，当这个Buff叠加太多时治疗就很难加上了。

寇拉隆会不时在包括坦克在内的随机目标脚下产生火焰，大家要注意及时移开，注意观察，插件也会发出警告。坦克也同样要注意移开。10人模式下因为人不多，一般坦克和近战只要每次绕着寇拉隆移动躲开火焰即可，总会有空间。25人模式下可能很快寇拉隆身边就遍布火焰，MT可以每隔一会儿就拉着寇拉隆后退一段距离，这样绕着房间移动。



寇拉隆每隔一会儿就会旋转着使用通道法术“燃烧气息”，对全团造成大量火焰伤害，让团队治疗者有事可做。

寇拉隆最关键的技能则是“流星拳”，每隔一段时间使用，1.5秒施法，之后它会获得一个持续15秒的Buff，每次攻击



20%，这个Buff会快速叠加，大家必须全力DPS，在Buff叠加到10层之前干掉它，否则它会爆炸对副本内所有队员造成数万伤害，导致团扑。这也是一个练习的机会，等下首领战中就要应付这种风元素。

二号首领：风暴看守者埃玛隆 (Emalon the Storm Watcher)

艾玛尔隆周围有四个风元素，准备好以后先确定两个坦克的分工，一个担任OT负责扛四个风元素，一个担任MT负责扛艾玛尔隆。由OT上前用AoE技能拉住四个风元素开始，MT紧跟着嘲讽艾玛尔隆，把它拉到房间的右侧，而OT则把四个风元素拉到左侧。拉到位置后大家先攻击艾玛尔隆，远程和治疗要在房间里分散站开，因为艾玛尔隆经常用连环闪电攻击随机的远程目标，造成数千伤害，然后跳到附近的目标身上造成更多的伤害（10人模式是提高50%，25人模式提高20%）。

近战要注意的则是“闪电新星”技能，艾玛尔隆每隔一段时间使用，近战需要在它施法时（5秒施法时间）跑开，10人模式下它会对20码内的目标造成2万多自然伤害，只要跑出20码就没事，25人模式下是3万伤害，没有距离限制，离得越近伤害越高，其实也只要跑出20码左右就好，只是需要一些团队治疗。MT一般不移动，因为跑开反而容易给治疗带来问题，只需要治疗者留意这个爆发的伤害即可，坦克也可以使用保命技能。

这战最关键的部分就是每隔一段时间艾玛尔隆就会对四个风元素中随机的一个使用“能量超载”，获得Buff的风元素个头会变大，生命值回复全满。在插件提示艾玛尔隆快要使用这个技能前近战就应该开始朝OT的方向跑，使用后所有DPS都要转变目标尽快把风元素干掉，初期的失败都是因为一些菜鸟不及时切换结果DPS不足小怪爆炸导致灭团。干掉以后大家回去继续攻击艾玛尔隆，而艾玛尔隆身边则会马上刷新一个新的风元素，OT要注意上前把它拉回来。其实每次有风元素死掉都会在艾玛尔隆身边刷新一个新的，10人模式下OT要把握分寸，比如熊德如果一个劲横扫可能会误杀脆弱的风元素。还有，经常会出现艾玛尔隆快死的时候刚好风元素“能量超载”的情况，这时候团长应该做出判断，如果确定可以及时杀死艾玛尔隆，就让大家忽略小怪，否则就保险点先杀死风元素再解决艾玛尔隆，最糟的情况就是一些人攻击艾玛尔隆一些人攻击风元素结果两头都落空。

艾玛尔隆有5分钟的狂暴时间，一般来说没有团队会拖到那个时候，要么就是很快解决要么就是被风元素炸死。

最后一条走廊通过最弱的一个首领，尽头有一个小怪需要解决。



一号首领：岩石看守者亚夏梵 (Archavon the Stone Watcher)



非常简单的战斗，因为到现在它掉落的装备已经完全没有吸引力，不少人打完前两个首领就会离开或者掉线，但即使队伍不齐也很容易击败它。

MT跑上前去开怪，大家分散站开。亚夏梵会对随机目标5码范围内使用落石，不需要移动，注意治疗就好。还有它有时会跳向一个随机目标，对目标和周围10码内的人造成伤害，并在那里产生一片“窒息云雾”，站在里面会持续受到自然伤害而且降低命中几率50%，坦克应该紧跟着冲过去，把它拉出来。

最需要注意的技能是过一段时间后亚夏梵会践踏击晕所有人2秒，然后穿刺最高仇恨的目标——正常来说是MT，8秒内MT无法控制，然后亚夏梵会把他/她抛开，这个技能还同时清除MT建立的仇恨。当它使用穿刺时，击晕一结束OT就要马上嘲讽，否则它就会去找最高仇恨的DPS了。之后OT可以暂时扛它，MT则等待OT被穿刺的时候接手。

有个小技巧就是开始时OT可以在某个时机——最好是亚夏梵跳开的时候嘲讽，但不继续建立仇恨，让MT拉回去，然后开始建立仇恨，这样做法MT和OT就能保持在仇恨列表的前两位，穿刺发生后阿尔卡冯自然会转向OT。而穿刺发生后MT同样可以等到亚夏梵跳跃的时候嘲讽来回到前两位。



副本位置

龙骨荒野，联盟要塞暮冬城东边

副本简介

纳克萨玛斯本来是魔兽世界原版（60级）最顶级的副本，难度很高，只有少数的公会得以打通（有趣的是，国服打穿的公会比例显然要大得多，因为燃烧远征延迟太久，纳克萨玛斯都被大家打烂了）。而纳克萨玛斯的设计不管是场景、音乐还是首领战等都颇为经典，暴雪不愿看到大家错过这些内容，就把纳克萨玛斯改造成了80级的第一级10/25人团队副本。因为定位改成了入门级的副本，虽然内容没有多少变化，但所有战斗的难度都调整到很低的程度，只要是像样点的临时队伍都可以打通，因此就像70级时的卡拉赞一样广受欢迎，刚到80级的角色可以通过纳克萨玛斯快速提升装备，直到3.2版本调整徽章系统，大家可以轻松从5人英雄副本中取得更高级装备后，才开始失去了吸引力。

副本相关成就

打通纳克萨玛斯各区即可完成“蜘蛛区”“构造区”“瘟疫区”“军事区”“萨菲隆之死”“击败克尔苏加德”和“纳克萨玛斯的陨落”等6项成就。

“少数精锐”要求以8人或更少（10人模式）/20人或更少（25人模式）阵容打通纳克萨玛斯，难度不大只是慢些。

两个很有挑战性的成就：“不朽者”（10人模式）/“永恒者”（25人模式）要求在一个副本锁定周期内，击败纳克萨玛斯中的所有首领，并且在全部首领战中无一人死亡。这是一项很考验团队水平和运气的成就，即使在装备提升之后。当然全部245或更高装备的队伍可以把首领战的时间大大缩短，也就大大减少了犯错误的机会。挑战这个成就需要注意的地方会在各个首领战部分说明。

其它与各首领有关的成就也分别在各自的攻略处说明。

副本简介

纳克萨玛斯位于龙骨荒野东部，悬浮于暮冬城东边的废墟上空，需要



飞行坐骑才能到达位于底部的入口（PvP服上小心不要被对手击飞掉下去）。集合石的旁边有几个传送门，不要误会，并不是说各个区被分为不同的副本，所有传送门都通往同一个副本。

整个副本的结构和几乎所有的首领、小怪的样子和技能等几乎都原样保留了60级时旧纳克萨玛斯的格局，只是生命值、伤害等数据进行了调整。而且因为是入门级副本，难度也比较低，大多数时候可以毫不停顿地连续拉怪，有时候甚至可以拉上两三组的小怪AoE之。

在队伍的组成上，10人模式需要1个MT和1个OT，25人模式则需要2个OT，其中一个最好有较好的DPS装备和相应的第二天赋，大多数战斗只需要一个。另外25人模式必须有2个牧师，天赋不重要，装备也不重要，主要是在教官拉苏维奥斯战斗中负责心灵控制小怪，跟60级的时候不同，不需要+命中的天赋或装备。其实很多时候牧师并不好找，特别是有经验的，也可以等到要打教官的时候让两个人切换到牧师小号。10人模式就没关系，可以用一种装置来心灵控制。

在4个区当中，可以选择从最容易的蜘蛛区开始，作为热身，但如果是临时队伍往往是从构造区开始，能打过帕奇维克至少说明大家的装备合格，不（都）是全身绿装的，不至于等到打过蜘蛛区才发现队伍很烂，结果被存进一个半途而废的副本。

◎蜘蛛区

团队在入口处等待，坦克把经过的两组小蜘蛛拉过来AoE掉，然后靠视线把房间左边角落的队伍拉过来。这里最常出现的事故是上前打巡逻的小蜘蛛结果同时惊动左右两个角落的队伍，装备不足的队伍必扑。之后贴着左边墙壁进入房间，解决通道口另一边的队伍，就可以进入左边的通道，消灭最后一队小怪后来到阿努布雷坎的房间。



◇阿努布雷坎（Anub'Rekhan）

10人模式下房间里只有阿努布雷坎，25人模式下它两边各有一只地穴卫士。开始时MT跑上前去，把阿努布雷坎扛在它最初的位置，转动它，让自己背对旁边的毒液沟，近战在阿努布雷坎背后攻击。25人模式下由两个OT分别拉住两个地穴卫士，拉到房间左侧，大家先把两个小怪解决，再上前攻击阿努布雷坎，远程和治疗尽量保持最大射程，分散站开。

阿努布雷坎会对随机目标使用“穿刺”，用尖刺直线攻击该目标以及沿途的所有目标，造成数千伤害并且击飞到空中造成坠落伤害，注意治疗就好。



阿努布雷坎还会从地穴卫士或者玩家的尸体上召唤出一群小甲虫，伤害很低，注意AoE掉就是，最关键是如果有小甲虫攻击MT，近战应该优先杀死，免得等下要风筝的时候造成眩晕。

这战最关键的是对于“虫群风暴”的处理，当插件提示离阿努布雷坎施放虫群风暴还有10秒的时候，OT和所有近战就应该跑开，这个技能施放后会对30码内的所有目标叠加Debuff，每2秒造成1千多自然伤害而且无法攻击或施法，而同时阿努布雷坎的移动速度也会降到60%（25人模式是75%），MT在它释放虫群风暴时应该侧移到毒液沟狭窄的外侧边缘上，迅速转身跑开，一直到房间入口的地方，等阿努布雷坎过来虫群风暴也结束了，就把它扛在那里。这种风筝的方法是沿用60级的打法，适用于初期装备较差的时候，等装备提升后MT可以不用风筝，就在原地硬吃虫群风暴，远程也可以继续攻击。

阿努布雷坎使用虫群风暴的同时在它身边还会刷新一只地穴卫士，OT应该远远拉过来，由近战解决掉。

◆相关成就：

蜘蛛区有一个相关成就“蜘蛛克星”，要求在杀死第一个首领阿努布雷坎之后的20分钟内杀死该区最后一个首领迈克斯纳，对于一个装备良好的队伍里来说，只要没有灭团和浪费太多时间讨论分赃的话就不难做到。

“不朽者”/“永恒者”：在这场战斗中不能死人。

干掉阿努布雷坎后回到外面的房间，杀死一群小怪，进入另一条通道，先解决巡逻的小蜘蛛，然后贴着右边墙壁走，跳过房间左侧的小怪。通过后来到一个山洞，清除小怪的时候注意两只巡逻的大蜘蛛。往左走就来到黑女巫法琳娜的房间，先逐步把几组的小怪拉过来AoE掉，最重要不要上前在靠近法琳娜的地方跟他们战斗，很容易出现被他们击退或者某人头脑暂时短路而按下群体恐惧按钮而

惊动法琳娜的悲剧。





◇黑女巫法琳娜
(Grand Widow Faerlina)

法琳娜的身边有4个纳克萨玛斯膜拜者，25人模式下还多2个纳克萨玛斯追随者。10人模式下由OT拉住4个膜拜者，25人模式下6个小怪最好由2个OT分担。坦克们上前各自拉住目标，MT把法琳娜拉过来离开其它小怪。团队先干掉两个追随者，它们会冲锋随机目标并沉默周围的目标数秒。接着大家就可以攻击法琳娜。法琳娜攻击不强，主要使用两个技能，一个是“毒液箭雨”，对群体目标造成3千多自然伤害并且留下一个DoT，要注意解毒。另一个是“火焰之雨”，大家要注意移出火雨范围，如果是对近战使用，MT要把她拉开。

对于4个膜拜者，他们只会施放伤害不高的火球，开始不要杀死他们。注意10人模式下膜拜者的血很少，OT扛着他们的时候要注意分寸，把其中一个或者全部打到较低的生命值就可以停止攻击。这战的重点是法琳娜每隔一分钟左右就会“狂乱”，攻击速度提高50%（25人模式是75%）、伤害提高150%，对于初期装备的坦克来说非常危险。25人模式下要消除“狂乱”就需要牧师心灵控制其中一个膜拜者，把他移动到法琳娜身边，使用其技能将他牺牲，就可以消除。10人模式下只需要把一个膜拜者拉到法琳娜身边杀死即可。

团队DPS较强的话还有一种主动预防“狂乱”的方法，就是在不到一分钟时就牺牲/杀死一个膜拜者，可以阻止法琳娜狂乱，但持续时间较短，这样连续牺牲/杀死膜拜者来完全消除MT被秒的危险，但这种做法就必须在短得多的时间内能击败法琳娜才行。

对于装备超过纳克萨玛斯水平的团队，对这场战斗就可以使用暴力打法，开始就把法琳娜和所有小怪都扛在台子上，AoE掉所有小怪，然后顶着狂乱强杀法琳娜。

◆相关成就：

“歇斯底里”要求在不驱散狂乱状态的情况下击败法琳娜，只要团队装备精良就能做到。可以让OT扛着小怪，大家一开始就集中火力干掉法琳娜，或者开始就把法琳娜拉远，把所有小怪干掉然后解决她。注意这项成就必须是在顶着狂乱杀死她的情况下完成，在她身边提前杀死/牺牲膜拜者预防狂乱的做法也算失败。

“不朽者”/“永恒者”：做这项成就的话最好求稳，预防或者消除法琳娜的狂乱，除非坦克的装备到了可以完全无视狂乱状态法琳娜的地步。还有一种意外的可能就是清小怪的时候大意惊动了法琳娜。

之后穿过山洞进入另一边的通道，坦克注意不要在治疗还等在房间里分赃的情况下贸然拉怪。穿过通道后过桥，圆形房间中央的一组蜘蛛可以跳过，只要所有人都从左边跳下桥，顺着毒液沟的边缘移动，然后由坦克贴着墙把斜坡附近巡逻的蜘蛛和隐形的幽灵（术士给坦克上侦测隐形Buff）拉到角落干掉。接着上斜坡继续贴着左边跳过房间中央的小怪，再消灭一组小怪和巡逻的大蜘蛛就可以顺着蛛网形成的斜坡来到迈克斯纳的洞窟。

◇迈克斯纳（Maexxna）

团队贴着墙来到它面对的墙壁前，注意墙上的蛛网，战斗中会有人被抛到上面。开始前应指定1个（25人模式2个）DPS和1个后备人员专门负责解救这些人。准备好以后MT上前把它转过去背对团队。它的“毒液震荡”对于前方15码扇形域内的目标造成数千自然伤害。

战斗开始20秒后迈克斯纳会使用“蛛网裹体”，把MT之外的1个随机目标（25人模式下是2个）抛到墙上蛛网上，之后每40秒再使用一次。他们会被蛛网裹住，每2秒受到2-3千自然伤害，治疗者要注意治疗他们，而事先指定的DPS就要及时跑上前攻击生命值不高的蛛网，把它们打掉才能解救被裹住的同伴。不过如果是在迈克斯纳生命值很低的时候一般就忽略被裹住的成员，所有人都全力攻击迈克斯纳。

战斗开始30秒后迈克斯纳会刷新出一群小蜘蛛，之后每40秒还会召唤一次。这些小蜘蛛伤害不高，血量很少，可以轻松AoE掉。小蜘蛛和迈克斯纳的攻击都会机会让目标感染“死灵之毒”，降低治疗效果75%（25人模式是90%），如果MT中了这个效果治疗者一定要立刻解毒。

每隔40秒迈克斯纳就会使用“蛛网喷射”，也就是每次小蜘蛛刷新后不久，在这之前治疗者应把MT加满



血并保持各种HoT以及解毒效果（与MT同组的萨满可以丢解毒图腾），“蛛网喷射”会对大家造成少量自然伤害，但会击晕所有人4秒。这期间MT什么都做不了，但可以在“蛛网喷射”之前使用饰品等，但切记留着盾墙等最主要的保命技能。

当迈克斯纳血量接近30%的时候，对于初期装备较差的团队来说可以停止攻击，等到“蛛网喷射”之后再把它打到30%，它会进入“狂乱”状态，攻击速度提高50%，伤害提高50%（25人模式提高75%），接下来的一次“蛛网喷射”来临时MT就一定要使用盾墙等技能，否则装备再好也十有八九要挂掉。之后大家就要主力干掉它。这最后时刻即使MT死掉也不要慌乱，如果OT没有转DPS可以嘲讽，或者其它板甲职业也可以暂时扛一下，还是可以把它解决掉的。

◆**相关成就：**

“不朽者”/“永恒者”：即使在最后阶段也要有人解救被网住的人，确保MT身上始终有解毒效果，MT一定要在狂乱后的“蛛网喷射”时使用盾墙等技能。

迈克斯纳死掉以后洞窟一角会出现一个传送门，让大家回到副本中枢的地方。

◎构造区

入口的小房间有2个憎恶（25人模式有4个），等巡逻的走开后由MT和OT们分别拉在两旁（也可以拉出房间，更多空间分散开），它们会践踏对周围目标造成伤害和击晕，如果坦克们把它们拉在一起就会连续被击晕不容易拉住仇恨。之后解决巡逻的，进入下一个房间，解决左侧的憎恶，右侧的不用理会。然后是出口旁边的憎恶。一个坦克要留意以便拉住房间中间处刷新的软泥怪。之后先把下一个房间里巡逻的憎恶拉出来解决，再拉里面大群的小软泥怪，注意它们死掉的时候会爆炸造成大量伤害，应该风筝它们，由远程DPS来AoE掉。风筝的时候大家要注意不要接近房间另一边惊动那里的憎恶。之后迅速通过那个房间，跳过毒液沟，解决巡逻的憎恶，再越过一条沟，站在这些毒液里面会暂时大幅降低属性，通过后要注意治疗。接下来逐步清理沟这边的多组小怪，到尽头后准备对付帕奇维克。

◇**帕奇维克（Patchwerk）**

帕奇维克的难度相对60级打他的时候已经大大下降，这是一场简单的战斗，主要是检验团队的装备是否合格。10人模式下需要2个坦克，25人模式需要3个坦克，OT的作用只是吸收仇恨打击，防御不需要达到免疫暴击的程度，调整装备堆高血和高回避会有帮助。要指定好治疗者各自负责不同的坦克，基本上要求全程不断刷血。另外帕奇维克是纯粹物理攻击的战斗，法师可以放心给所有坦克上法术增益Buff。

准备好以后可以让坦克们站在一起，在靠近沟的地方等待帕奇维克，等它巡逻回来时让猎人误导射击给MT，如果没有猎人只能让MT自己上前拉，然后退回原位，OT们要步调一致地跟随MT。大多数时候问题都是出在拉怪的时候倒T。



帕奇维克的主要威胁就是“仇恨打击”，每1秒使用一次，造成3万左右伤害（25人模式是8万左右，这当然是在计算护甲等伤害减免之前的数字），注意大家往往认为这个技能是攻击近战范围内生命值最高的目标，而要求所有近战先到毒液沟里泡一下降低生命值，其实根据资料和观察，这个技能是攻击近战范围内威胁值最高的2个人（25人模式是3个人）当中生命值最高的那个，同时增加对仇恨列表上前2位（25人模式是前3位）的仇恨，因此MT和OT们都要努力建立仇恨，而近战开始时则最好等待几秒，第一次仇恨打击后坦克们就有足够的威胁值了，然后大家再上前攻击。战斗过程中也要时刻注意仇恨列表，装备或水平不足的坦克可能会被近战超过，会需要猎人给他/她误导射击增加威胁值。OT则要注意不要超过MT拉走仇恨而导致承受额外的普通攻击，在治疗者没有准备的情况下容易倒T。

开始MT稳定仇恨后DPS就要全力攻击。打到5%的时候帕奇维克会狂乱，攻击速度提高40%，伤害提高25%，这时候坦克们应该使用盾墙等技能撑过去，免得被仇恨打击秒杀。

另外，帕奇维克有6分钟的狂暴时限，到时候攻击速度会提高150%、伤害提高500%，而且会使用群体毒液箭攻击远程目标，迅速灭团。不过80级的版本如果有团队能够拖到狂暴，那可就　了。

◆**相关成就：**

“帕奇维克陪你玩”要求在3分钟内击败帕奇维克，以初期纳克萨玛斯的装备来说比较困难，一般需要尽量压缩治疗的数量，大家使用合剂等，对226-245装备的团队来说就实在太简单了。

“不朽者”/“永恒者”：近战一定要注意自己的仇恨，开始时可以多等一会儿。OT不要超过MT，最后阶段坦克们一定要使用盾墙等技能。

击败帕奇维克后团队就要面临纳克萨玛斯最恐怖最具挑战性最经典的软泥怪试炼了（美服上大家将其称为“Frogger”），几排软泥怪缓慢地穿过大道，碰到的话就会爆开秒杀旁边的目标。大家需要从软泥怪之间的间隙通过，虽然看起来很简单，但几乎每次都会人死在这里。这里的诀窍是看准已经通过的软泥怪，贴着它的后面通过，但不要撞上去，这样就算是较高的延迟也不会被后面的软泥怪碰到。还有就是不要跟其他人一起通过，别人碰到导致软泥怪爆开也会连你一起炸死。

到尽头通过毒液沟，吃喝之后坦克们分别拉住前面高大的怪物，大家



注意背朝墙，不要被击飞。接着是另一面墙边的怪物，然后等到巡逻的格罗布鲁斯走开的时候把房间另一端的怪物干掉，应该有足够的时间，没把握的话可以拉回来打。然后做好准备，等格罗布鲁斯回来就开打。

◇格罗布鲁斯（Grobbulus）

这场战斗需要MT频繁移动格罗布鲁斯，事先应该计划好，一般是以格罗布鲁斯巡逻的斜坡对面的墙壁为起点，顺时针方向沿着墙壁移动，也有的是以斜坡左侧为起点，逆时针方向移动。前者的话，斜坡右侧的那面墙壁没有使用，那里可作为丢下毒云的区域。另外需要1个OT扛战斗中出现的辐射软泥怪。应该指定1-2个治疗者治疗中“变异注射”的队员，还有事先一定要强调千万不要解除瘟疫。

开始时最好让猎人误导射击给在墙边等待的MT，如果需要MT拉怪，DPS应该等到MT把格罗布鲁斯拉到墙边后再上前从背后攻击，格罗布鲁斯面对的方向除了MT外不能有其他人。每隔15秒格罗布鲁斯脚下就会产生一圈毒云，毒云会不断扩大，会持续75秒，对范围内的目标持续造成自然伤害，每次毒云产生后MT就要拉着格罗布鲁斯后退一段距离，确保扩大的毒云不会接触到近战。

每隔一段时间格罗布鲁斯还会对前方目标使用“软泥喷射”，射程50码，造成6-7千点自然伤害（25人模式11875-13125点），同时，每击中一个目标就会在目标脚下刷新一只辐射软泥怪，跟在首领身后的OT需要把它及时拉过来，辐射软泥怪会对周围10码内的目标造成少量自然伤害。只要近战注意保持在首领身后，正常来说只会刷新一只软泥怪，安排少数远程DPS负责杀死就好。但有时也有例外，比如首领刚好转身对随机目标使用技能的同时进行喷射，如果是有人拉走仇恨，还有一种情况则是因为延迟，MT退后时格罗布鲁斯会跟进太多，接着会转身调整距离，这时正好进行喷射，这需要MT进行微调，比如在格罗布鲁斯跟进后再往后一点点，或者尽量在格罗布鲁斯喷射之后再后退。如果刷新多只的话也不要紧张，让OT拉住，所有DPS都帮忙杀就好。

战斗中所有人都要密切注意提示，大约每20秒格罗布鲁斯就会对MT外的一个随机目标使用“变异注射”，中了这个瘟疫的人必须马上跑到指定地点，或者是格罗布鲁斯身后没有毒云的地方，瘟疫在10秒以后，或者是在被解除的时候（包括冰箱等），就会在目标脚下丢下毒云，对周围目标造成8-9千自然伤害，之后还会对站在里面的人持续造成伤害。所以之前强调说治疗者千万不要随手解除瘟疫，因为往往越是好的治疗者越会条件反射地第一时间解除各种Debuff。不过，有经验的治疗者会在目标跑到合适地点后先通过语音/宏通知然后予以解除，使他们不用浪费时间等待，可以马上回去投入战斗。

格罗布鲁斯有12分钟的狂暴时限，不过没有人见过。这场战斗最大的危机就是有人不专心或者反应迟钝，没有及时跑开而把毒云丢在团队当中，如果出现这种情况团队要及时移动，MT也要相应地做出调整，可以多拉一段距离把首领拉到团队可以远离毒云安心DPS的地方。

注意战斗结束后毒云仍然会存在一段时间，而首领死前可能正好丢下了毒云，不要光顾着捡东西或者一打完就跑去嘘嘘结果被毒死。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：中了“变异注射”的人一定要及时跑到指定区域，指定专门的治疗者治疗他们。最危险的是可能有人网络卡/掉线，特别是在中了“变异注射”的时候或者是接近毒云，出现这种情况团队要跑开，安排治疗者一直刷血，站在毒云里也可以保住命的。密切沟通及时通报各种情况是关键。

打完上斜坡跳到管子上，注意不要掉下去。在管道口做好准备，然后由MT领头进入管道，保持在右侧（左侧有个缺口），到尽头后让MT先跳下去拉住格拉斯，其他人紧跟着跳下。

◇格拉斯（Gluth）

这场战斗需要两个坦克，10人模式一般安排一个猎人或者ZG毕业的法师负责风筝僵尸，25人模式则需要2-3人，一般除猎人/法师外安排一个萨满插图腾帮忙，也可以安排一个OT帮忙，但25人模式是很难完全硬扛所有僵尸的。

跳下管道后MT把格拉斯一路拉到房间另一端的门前，OT跟他/她站在一起。格拉斯每隔10-15秒会给当前目标上“致死伤”Debuff，降低治疗效果10%，持续15秒，可不断叠加。一般MT的Debuff叠加3-4层后OT就要嘲讽接手，之后MT可以等到OT累积3-4层Debuff再接手，也可以一等自己的Debuff消失就接手。

有时格拉斯会激怒，提高攻击速度25%（25人模式100%），持续8秒，需要猎人或盗贼来消除。



房间中部靠近管道口的地方大约每隔10秒就会刷新一只肉用僵尸（25人模式是2只），如果没有受到攻击的话，它们刷新后就会直奔格拉斯，如果接近的话，格拉斯会跑过去把它们吞掉，回复5%的生命值。这些僵尸生命值非常高，正常情况下无法杀死，因此它们一刷新负责风筝的成员就应该攻击它们，尽量聚拢所有的僵尸，利用陷阱/图腾/冰锥术等手段减速它们。僵尸的攻击会造成“感染之伤”，受到物理攻击时受到的伤害提高100点，持续1分钟，可以不断叠加，所以坦克很难硬扛。

平时大家就全力攻击格拉斯。每隔105秒格拉斯会使用“残杀”，把房间内包括玩家和僵尸在内的所有目标生命值都降到5%，这时所有僵尸都会跑向格拉斯。当格拉斯使用“残杀”时坦克很危险，治疗者要提前准备好给坦克刷血，而坦克也要注意使用保命技能和药水等。治疗者可以不用管自己和DPS的血量，等下有的是时间慢慢加上去。而DPS则要使用陷阱、霜冻新星、击退等手段阻止僵尸接近格拉斯，并尽快将它们AoE掉。所有血少的僵尸都解决后大家继续攻击格拉斯，负责风筝的队员要注意拉住新刷新的满血僵尸。

格拉斯的狂暴时限是8分钟，也



就是第4次“残杀”之后，但一般最多到第2次残杀之后就应该能干掉它，关键是不能让它吞吃僵尸，负责风筝的队员要尽职，其他人也可以在必要的时候帮下忙，而“残杀”之后大家要及时AoE和集火漏网的接近格拉斯的僵尸。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：风筝僵尸的队员要有经验，注意治疗他们，其它人可在关键的时候帮忙减速/控制僵尸。最危险的地方出现在“残杀”的时候，坦克要使用盾墙等技能，治疗者要有准备快速刷血。

杀死格拉斯后大家在房间里等待，术士可给坦克上侦测隐形，让坦克把外面过道里巡逻的巨人、小怪物和幽灵逐个拉进来解决，注意巨人会践踏击飞周围的目标造成大量伤害并打断治疗，坦克应该让它们远离团队。等到安全后大家迅速通过进入对面的房间。

◇塔迪乌斯（Thaddius）

房间里面有一个大毒液池，塔迪乌斯在对面的平台上，但首先要击败两边小平台的小头目斯格拉格（Stalagg）和费尔根（Feugen）才能激活它。开始前，团长应把大家平均分到东西两边，一边一个坦克和相应的治疗，一般远程DPS一边，近战一边，然后根据人数和DPS的强弱再调整一下，尽量保持相当水平。另外，还要指定等下塔迪乌斯战时正负电荷的区域，一般是平台左边为负，平台右边为正。简单的图示就是：－－－塔迪乌斯＋＋＋

第一阶段

准备工作完成后两队人分别在东西两边的斜坡上集中，通过语音服务器沟通，让两个坦克差不多同时上前拉怪。因为两个小头目不能离各自平台上的电磁圈太远，否则全团都会受到自然伤害而灭团。DPS开始时一定要克制，让坦克建立稳定的仇恨，绝对不能拉走仇恨。因为每隔30秒两个小头目就会交换目标，把各自的当前目标丢到另一边的平台上。如果正好有人拉走仇恨，就会导致他/她被丢过去而不是坦克，造成两个坦克都在同一平台的局面导致灭团，除非另一边有人（圣骑、熊等能扛的）及时嘲讽小头目把它暂时稳住。只要不出现这样的意外就很简单，两个小头目没什么威胁。另外要注意的就是大家要注意两个小头目的血量，必须保持在差不多的水平，如果不能在相隔不到5秒时间同时击杀两者，就会导致另一个满血复活。

第二阶段

顺利击杀两个小头目之后，大家必须跑到小平台的尽头跳到对面的大平台上，不过每次往往都有一两个人失误，过早或太晚跳，结果没能跳过去掉到毒液池里。对自己没什么自信的人可以事先请求队伍里的牧师或法师帮忙加漂浮或缓降术。如果有人落水，可以游回去回到小平台上，但先不要跳过去！必须等到自己获得相同电荷的时候再跳，下面会再说明。如果是MT没跳过去，OT就必须先扛塔迪乌斯。如果两个都没跳过去……你们是在RP服务器上扮演瘸子吗？

大家跳到平台上后，先跑在平台右侧，集中在塔迪乌斯身边，它很快会被激活，MT拉住。塔迪乌斯会使用连环闪电攻击随机目标，造成4千多（25人模式7千多）自然伤害，很容易治疗，它的普通攻击也不强，战斗唯一要注意的就是每隔30秒塔迪乌斯就会施放“极性转化”，3秒施法时间，施法时团长或MT应该提醒大家注意，施放后所有人会得到随机的正或负电荷，如果是按照负左正右的打法，所有带负电荷的人必须马上笔直穿过塔迪乌斯跑到对面，也就是平台的左边去，集中在一起。近战可尽量跑远些然后再调整，塔迪乌斯的体积判定非常大，很远就可以攻击到。

10码内带不同电荷的人会彼此造成伤害，每秒3500点自然伤害，而带相同电荷的人则可以获得提高10%伤害的Buff，最高可叠加5次（10人模式）/13次（25人模式），不带电荷的人则会同时受到正负两种电荷的人的伤害。所以密切注意极性转化，快速做出反应，留在原地或跑到对面，是这战最关键的地方，如果反应慢或者搞错了，那是必死无疑（同时受到大量的不同电荷的伤害），不仅是损失一个人的问题，而且大家会少掉一个Buff，对团队DPS造成很大影响，塔迪乌斯的生命值非常高而且从它激活开始有6分钟的狂暴时效，太多的人死掉就不可能在及时击败它。

第一次极性转化后，之前没有跳过来的人可以根据自己的电荷从左边或右边跳到平台上，加入相同电荷的队伍。如果是战斗中有人死亡，德鲁伊可以跑到距离团队10码外的地方复活该队员，然后回到团队，然后对方再接受复活，等获得电荷后重新加入队伍。

这场战斗很简单，大家可以也必须输出很高的DPS，但切记注意极性转化是最优先的事情，当塔迪乌斯施法时不管在做什么都要停下来准备跑位，死人是没有DPS的。

还有一点要注意的是，如果在这战灭团，大家不要试图跳下平台逃走或者试图隐形/消失/装死等，那会导致塔迪乌斯Bug掉，战斗重置后所有人仍然会处于战斗状态，如果碰到这种情况所有人都必须死掉或者离开副本才能正确重置战斗。

◆相关成就：

“电击！”要求在无人触发正负极接触放电的情况下击败塔迪乌斯，这要求大家都了解这场战斗并且全程专心致志，快速反应，另外还要祈祷没有人网络卡或者掉线。

“做减法”要求以8人或更少（10人模式）/20人或更少（25人模式）的队伍击败塔迪乌斯，在早期大家装备很差的时候不容易做到，但可以轻易取得物品等级226-245装备的今天就非常容易了。

“不朽者”/“永恒者”：这里是最容易失败的地方，必须确定大家都熟悉这场战斗，只要有人跑慢或者跑错就必死无疑，另外如果有人战斗中网络卡/掉线也会导致悲剧。可以做的就是战前把没有把握的人或者网络不好的人都挑出来不参与战斗，宁可人少一点。

◎瘟疫区

有一只石像鬼会巡逻到入口处，可以等它飞远再拉靠近入口的小怪，如果惊动它的话，可以把那组小怪拉到通道外，这样石像鬼就会重置。小怪当中食尸鬼需要坦克扛住，软泥怪10人模式下可以扛，25人模式下伤害比较高，需要最高仇恨的远程风筝之，它会经常根据受到的攻击改变颜色来免疫那个系的法术。之后再对付石像鬼，它会给对全团喷毒液，会叠加一个DoT，另外在生命值达到30%时会石化，这时大家需要全力攻击，不能在石化结束前杀死的话它会快速回复大量生命值，又得重来。之后是右边拐角的队伍，左边的可以不用理

会。然后等通道里巡逻的石像鬼飞出来时解决掉，然后接近通道口，那里的两尊石像会变活，标记一只先解决，不要分散火力。都杀死后等待DoT消失，然后沿阶梯下去，中途还有另一对石像鬼，尽头处就是诺斯所在房间，进入房间在角落集合，不要惊动他。

◇瘟疫使者诺斯（Noth the Plaguebringer）

房间里有三堆骨堆：入口左边一堆，入口右边角落一堆，以及入口对着的角落一堆，战斗中会刷新出小怪，开始前应指定3个OT（10人模式一个OT就足以应付）分别负责不同的骨堆。然后可以分别指定1-2个DPS负责消灭每处骨堆的小怪。开始前确定所有人都已经进入到房间里，开始后入口会被封住。

第一阶段

MT拉好诺斯，OT在各自的骨堆处等待。诺斯有时会给3个随机目标上“瘟疫使者的诅咒”，10秒后如果还没有被解除就会对30码内的所有队友造成大量暗影伤害，法师和德鲁伊一定要注意及时解除诅咒。另外，他每隔30秒还会从骨堆处召唤出瘟疫战士，会顺劈，此外没什么特别的，负责各处骨堆的DPS在坦克拉住它们后尽快杀掉。

25人模式下每隔约20-30秒诺斯还会闪现，先对周围的目标施加“残废术”的魔法效果，攻击间隔延长100%、移动速度降低50%、力量降低50%，一定要及时移除，特别是MT身上的。同时他会闪现到20码外，清除仇恨，MT需要及时拉住，而其他人应该先停止攻击，等到MT拉稳后再继续。110秒后诺斯会传送到高处的阳台上，进入第二阶段。

第二阶段

诺斯会从三个骨堆处召唤出小怪，一种是物理系的瘟疫勇士，会致死打击，另一种是法系的瘟疫卫士，会奥术爆炸，一般大家聚集在中间，优先解决瘟疫卫士，瘟疫勇士可让OT们拉到一起AoE掉。小怪有2-3波，都不强，只要DPS不是太弱就有充足的时间解决各波小怪。70秒后诺斯会传送回到房间中央，MT要注意拉住，重复第一阶段。

在诺斯回到地面后如果血已经不多，一般就忽略小怪，让OT们扛住就好，开英勇/嗜血，所有DPS全力攻击诺斯，一般都可以在他再次传送前干掉。如果没有的话也没关系，记得就是第二阶段的小怪稍微多一些和强一些。





◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：坦克们要及时拉住怪物，闪现后一定要停止攻击，等MT重新拉住，猎人可以帮忙误导给MT。法师、德鲁伊要一定要记住最重要的就是解除诅咒。

诺斯房间之后的通道60级时本是快速刷新通道，现在不再是了。里面有成群的蝙蝠、蛆虫、瘟疫巨人等各种怪物，都很弱，每次拉一批AoE掉就是，往前到墙边然后贴着右边的墙壁前进就可以来到希尔盖的房间，可贴着右边进入房间的角落，在这里做好准备。

◇肮脏的希尔盖（Heigan the Unclean）

希尔盖战斗的难点在于“舞蹈”，除了他所站的平台外，房间的地面上有很多裂隙，每隔一段时间希尔盖就会使用“爆发”技能令裂隙处喷出毒液，喷到的人会受到7千左右自然伤害，除平台外只有一块区域是安全的，而且每次“爆发”后安全区域的位置都会改变。大家最好事先观看视频或者图示等了解这些安全区域，围绕着平台，从入口处开始到房间另一侧的通道口，共分为四个区域，安全区域依次会是1-2-3-4-3-2-1如此反复。

第一阶段

开始时MT把希尔盖拉到一号区域的地面上，距离平台20码以上，近战跟着MT，远程和治疗在拉怪时跑向平台。这是因为希尔盖每隔数秒就会给周围20码的目标叠加“法术瓦解”的Debuff，令施法速度降低300%。最好有一个萨满跟着MT插图腾就解除瘟疫，希尔盖还会给周围20码内的目标加上一个瘟疫效果，降低最大生命值50%，并且每3秒造成3000伤害（25人模式4500）。MT要留心，等第一次“爆发”，看到房间其它区域喷出毒液后，马上拉着希尔盖移动到2号区域，然后依次是3号和4号，再回到3号、2号。这个阶段毒液喷发间隙很长，远程和治疗也要注意观察熟悉安全区域的范围。如果MT完全没有经验而且没有做好功课，这个阶段很容易把跟着他的近战害死。

第二阶段

开战90秒后希尔盖会传送到平台中央，开始施放“瘟疫之云”，每秒对周围21码内的目标造成7500自然伤害。这时所有人都要集中到1号区域，远离平台，待在靠近2号区域的边缘地带。等待喷发后进入2号区域，同样在靠近3号区域的边缘等待，这样一直到4号区域，进去一小步就好，然后在喷发后回身进入3号区域，就这样有节奏地移动，直到45秒后第二阶段结束，希尔盖会跑回MT身边，重复第一阶段。

相比60级版本，“舞蹈”的难度已经大大降低，频率不再是快到只要网络卡一点或者反应慢一点就要被喷到的地步，而且伤害也没有高到喷到就是死，只要治疗者注意治疗，就是有人被喷到也没事，关键是别慌，比

如法师如果走慢了被喷到，慌张闪现结果被前面的毒液喷到，连续受到伤害那神仙也救不了。

◆相关成就：

“安全舞蹈”：要求在团队无一人死亡的情况下击败肮脏的希尔盖。需要大家都了解这场战斗并且都很专心。

“不朽者”/“永恒者”：关键是大家都会“跳舞”，就是有人慢一点或者卡了，只要治疗者注意治疗也不会有事的。

希尔盖房间之后的通道现在变成了快速刷新通道，等大家都准备好以后MT率先进入，大家贴着左边的墙壁往前，坦克拉着蛆虫一直往前，大家先不要攻击，远程一边移动一边打掉前面的邪眼。一直到通过这片区域后再AoE掉所有蛆虫。如果大家还处于战斗中，就是有惊动到的邪眼需要回头打掉。如果有人在中途死掉，可以让他们跑回副本然后召唤。在桥上做好准备，然后进入洛欧塞布所在房间。

◇洛欧塞布（Loatheb）

洛欧塞布战斗的复杂程度比起60级的版本大大简化，过去使用治疗法术会有很长的冷却时间，需要制定一个严格的治疗顺序，而且固定间隔的大量团队伤害使大家必须精确地依次使用绷带、各级生命石和药水等，并且在用完所有自我治疗手段之前干掉首领，现在变得超容易的。

开始时MT上前把它拉在那里，然后基本就是扛住打的战斗。洛欧塞布的“死灵光环”会令所有目标受到的治疗效果降低100%，持续17秒，也就是说这期间完全得不到治疗，之后会有3秒的间隙光环会消失，治疗者可计算好预读治疗，尽量在这3秒内给MT和团队足够的治疗。别担心，没有听起来那么难，洛欧塞布的攻击非常弱，另外就是会给随即目标上“死亡之花”DoT，每秒200自然伤害（25人模式720），持续6秒，结束时再造成1200点伤害（25人模式1500）。还有战斗开始2分钟后洛欧塞布会开始使用“必然的厄运”，对所有目标使用，10秒后造成4000（25人模式5000）暗影伤害。这些都很容易治疗。正是因为太轻松而战斗又持续很久，所以对于治疗者是场很乏味的战斗。

另一方面，这场战斗对于DPS职业则是飙DPS的有趣战斗。每隔约30秒房间里随机地点就会刷新一个孢子，会朝最高仇恨的目标缓慢移动，也就是治疗者。孢子的血很少，攻击对布衣也毫无威胁。打掉孢子时周围10码内最近的5个目标会获得“蘑菇花”Buff，爆击几率提高50%而且所有法术/技能都不造成仇恨，持续2分钟，不能叠加。一般按顺序安排各小队轮流去吃这个Buff，有的跳过坦克所在的治疗者队伍。注意等同队的人都靠近孢子后再打掉，不要自私地早早打掉。开始时大家可以节制一点，吃到Buff后就可以尽情发挥了，战斗很长，开始就可以把长冷却技能用掉。当然，开始时MT是要尽量避免吃到这个Buff，如果孢子接近可以拉着洛欧塞布躲开，等到仇恨领先而大家都有Buff时就无所谓了。

◆相关成就：

“孢子保护主义者”要求在不杀死任何孢子的情况下击败洛欧塞布，只要有杀死孢子就失败，不管有没有人得到Buff。这个成就不难，就是战斗会持续很久很久，另外注意不要误杀孢子，它们的生命值太低，一般让治疗者站在后排靠近门口，孢子都会黏着他们，不容易出意外。

“不朽者”/“永恒者”：这战可以说没有任何危险。

◎军事区

注意巡逻到入口的成群小怪，军事区开始区域有很多群小怪，坦克们拉住一群一群AoE掉就是，其中要特别注意的是T3套战士样子的黑暗战士，他们的旋风斩是近战的噩梦，往往是两个黑暗战士旋风斩，瞬间N个盗贼趴地上。坦克要密切注意这种怪物，及时打晕黑暗战士，或者缴械。这里只要不要一次拉两群怪物都没问题，注意通过大房间后外面平台上有个巡逻队，最好等它们走开再拉靠近出口的队伍。下楼梯后骑马的巡逻队需要坦克们分别拉住，注意驱散魔法，它们身上的骨甲会吸收非常多的伤害，不驱散半天都打不死。马棚的怪物不用理会，往左走清掉两个巡逻队和一组怪物就可以准备首领战了。

◇教官拉苏维奥斯（Instructor Razuvious）

拉苏维奥斯的攻击伤害极高，紊乱打击更会造成超高伤害并且降低目标的防御值100点，持续6秒，是装备再好的坦克也扛不了的，必须心灵控制场地里的死亡骑士学员来担任坦克。10人模式下只有2个学员，并且在斜坡下方增加了2个心灵控制装置。25人模式下则还是4个学员，必须靠2个牧师来心灵控制，不管是什么天赋什么装备都没关系，跟命中无关。

10人模式

一般由两个坦克来负责心灵控制，反正也没别的事做。控制很简单的，很容易上手。上前点击装置即可控制学员，他有三个技能，第一个鲜血打击是攻击技能，造成很高伤害；第二个是嘲讽，迫使目标攻击自己，20秒冷却；第三个是白骨屏障，使自己受到的物理和法术伤害降低75%，持续20秒。开始时MT上前控制，先使用白骨屏障然后嘲讽拉苏维奥斯，1-2秒后OT使用装置控制另一个学员，看到第一个学员的白骨屏障（骨头绕着身体）消失时马上使用自己的白骨屏障并且嘲讽来接手，这样轮流。等OT第二次接手后MT心灵控制的时间也快到了，MT可以解散宠物来解除心灵控制，然后立刻点击装置重新控制。

治疗者主要是治疗学员，另外团



队也会受到一些伤害，教官不时会用“裂纹小刀”攻击随机目标，造成5-6千伤害并且留下DoT，每秒造成2000伤害，持续5秒。还有每隔约15秒会使用瓦解怒吼，不过这个技能重新设计过，没有什么威胁了，不需要也无法利用视线躲避，就是对团队造成4千多伤害（25人模式7千多）。

当教官快死的时候，治疗者可以停止治疗当前扛他的学员，而另一个坦克则可以在他死前解除心灵控制，这是因为教官死掉的时候没有被控制的学员会短暂地获得一个“无望”的Debuff，受到的伤害提高5000%，让DPS可以一击KO他们。否则他们的血有很多还要浪费不少时间来慢慢打掉。

25人模式

与10人模式不同的是需要2个牧师来进行心灵控制。等教官走远的时候，一个牧师上前先对自己的目标是用“安抚心灵”降低警戒范围，然后使用心灵控制，同样使用白骨屏障然后嘲讽拉住教官，就扛在那里。与此同时三个坦克上前分别拉住剩余的三个学员，扛在距离教官不远的地方但尽量离团队远些。另一个牧师等几秒后也心灵控制一个学员，准备要接手。闲下来的那个坦克则随时准备拉住牧师放弃控制或者意外脱离控制的学员。这些学员的仇恨很怪异，即使嘲讽过并且建立大量威胁值后仍然会不时冲向治疗者，坦克们要特别注意，而且也要商量好，不要嘲讽同一个目标迅速造成嘲讽免疫。把他们扛在尽量远一点的地方就是为了有足够的安全距离来保护治疗者。

两个牧师之间以及与团队之间的语音沟通是很重要的，随时通报各种情况，如果出现意外脱离，坦克也可以盾墙嘲讽教官来争取几秒时间给牧师重新控制，不至于造成大量减员。如果局面失控，大家跑上楼梯重置战斗的方法仍然可行。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：两个坦克/牧师要有经验，沟通好。25人模式下坦克要注意拉住学员。

接下来的房间有很多成对的武器，拉怪的时候注意不要惊动太多，其中的法杖会奥术爆炸应该优先杀掉，斧头会旋风斩，近战要小心。只要清除部分大家就可以贴着左边的墙通过。之后的通道里有巡逻的骑士等，通过后就来到收割者戈提克的房间，他在上面的阳台上，不攻击他就不会进入战斗。







◇收割者戈提克（Gothik the Harvester）

戈提克所在的房间分为两个部分，中间有道铁门。左边的一般称为活人区，右边的称为亡灵区。等战斗开始后活人区会一波一波地刷新小怪，而被杀死的小怪魂魄会被传送到亡灵区变成亡灵版本刷新。正常的打法是把坦克、治疗和DPS平均分成两队分别在两个区域（10人模式一边一个坦克，25人模式一边2个，可让一个双重天赋的DPS暂时转坦克），80级的版本近战和法系在哪一边都没差别，小怪不会免疫其中一种伤害。不过建议活人区以单体攻击的为主，亡灵区可以安排法师术士等在需要时可以AoE的。因为如果活人区杀太快，亡灵区的刷新速度也就相应地很快，可能需要AoE来跟上节奏。另外，80级版本也不需要使用变羊、禁锢亡灵等来控制小怪。

第一阶段

大家都准备好以后在各自的区域集中，活人区可以集中在墙边，亡灵区可以靠近大门或者墙壁，方便坦克们拉住怪物。然后随便谁射击戈提克来开始战斗，之后每隔一段时间就有一波小怪刷新，小怪的组成是固定的，小怪共有三种类型：冷酷的学徒、冷酷的死亡骑士和冷酷的骑兵。后两种伤害较高坦克要及时拉住，冷酷的学徒没什么威胁，DPS自己就可以应付，忙的时候可以不管。冷酷的学徒死后会在亡灵区刷新为鬼灵学徒，很脆弱但会不断使用奥术爆炸，远程要优先杀死它们。冷酷的死亡骑士死后刷新为鬼灵死亡骑士，会旋风斩。冷酷的骑兵死后刷新为分离的鬼灵骑兵和鬼灵战马。亡灵区的坦克同样是要优先拉住死亡骑士、骑兵和战马，近战优先杀死它们。

第二阶段

最后一波小怪刷新后不久戈提克会传送到亡灵区中央，坦克要及时拉住。他只会用暗影箭攻击当前目标，造成少量暗影伤害。另外每15秒会给全团叠加一个Debuff，降低所有属性10%，可叠加9次。隔一会儿他会传



送到活人区中央，那边的坦克要拉住。他会这样在两个区之间传送，直到生命值掉到30%，中央的大门会打开，他也不会再传送。第二阶段很简单，他的血很少，任何团队都可以很快杀死他。

一边的打法

对于装备强悍的队伍，还有一种打法，就是所有人都聚集在活人区，不要靠近大门，这样刷新的亡灵会待在亡灵区，不会过来，而在隔了一段时间以后，大门会打开，所有的亡灵会一窝蜂涌过来，除一个坦克继续拉活人区刷新的怪物外，其它坦克必须迅速拉住它们，AoE掉。不过这种打法如果团队的实力和装备没有大大超前于纳克萨玛斯水平那就是华丽地被巨型火车碾压而死。

◆相关成就：

“不朽者”/“永恒者”：很容易的战斗，没什么危险，除非某个布衣打小怪时特别喜欢拉走仇恨。

接下来清怪前要让术士给坦克上侦测隐形，路上有隐形的幽灵、成对的骑兵和大群的小怪，只要小心点，等待巡逻队，不要冲太快一次拉两三组就没事。一路清掉很快怪物后左边就是天启四骑士的房间。

◇天启四骑士

（The Four Horsemen）

这场战斗相比60级的版本有重要的调整，让战斗变得简单，不再需要N多坦克走马车地轮换。进入房间后可以集中在左边角落准备，只有靠近四骑士时才会开始战斗。事先的布置仍然是重点。等战斗开始后四个骑士会自动跑到各自对应的角落，不需要坦克把他们拉过去。以从门口对着四骑士的平台来说，库尔塔兹领主（Thane Korth'azz）会跑到左边近角，替代大领主莫格莱尼的瑞文戴尔男爵（Baron Rivendare）会跑到右边近角，这两位是活动的；女公爵布劳缪克丝（Lady Blaumeux）会跑到左边远角，瑟里耶克爵士（Sir Zeliek）会跑到右边远角，这两位跑到位置后是静止不动的，会用法术攻击距离他们最近的目标，如果附近没有人的话则会对全团进行伤害极高的远程攻击逐个秒杀。一般安排MT在左边近角扛库尔塔兹领主，需要快速建立大量仇恨，OT和相应的一个治疗者在右边近角扛瑞文戴尔男爵。至于远角的两个，因为只是法术攻击，仍由血高有一定法术伤害减免的职业都可以扛，10人模式没有3个坦克，通常安排1个术士或死亡骑士以及1个治疗者来扛，25人模式伤害较高，一般安排两个OT来扛，安排2个治疗者在中间阶梯处治疗他们。

四个死亡骑士都有各自的印记，每隔一段时间就会给各自周围45码内的目标加上Debuff，同一个死亡骑士的印记会叠加，印记可以被抵抗但印记的伤害无法被抵抗。第一个印记不造成伤害，第二个造成500点暗影伤害，第三个造成1500暗影伤害，第四个是4000，第五个12500，第六个20000，之后每个多造成1000伤害。所以最多叠加到四层，五层以前大家就必须离开该骑士身边。

DPS的安排有两种方案，一般情况下都是选择强推库尔塔兹领主，在5个印记前将他解决，然后是瑞文戴尔男爵。如果是25人模式，而且是早期装备较差的队伍，则可以平均安排成两队，分别在左右两个近角，每3个印记的时候坦克把各自的目标拉到靠近门口的地方交换（互相嘲讽对方的死亡骑士），然后拉回自己原先的角落，DPS不动，继续攻击交换后的目标。



开始前坦克和各自的治疗者在安排好的角落就位，负责远角的贴着墙过去。然后MT上前攻击库尔塔兹领主，跟着回到左边近角迅速建立仇恨，DPS集中在MT身边，因为库尔塔兹领主会使用“流星”攻击随机目标，造成近1万5（25人：5万左右）火焰伤害，与8码内的队友分摊。DPS给MT一点点时间稳定仇恨，然后开英勇/嗜血强推，一般在2-4个印记就可以杀死。然后跑过去攻击瑞文戴尔男爵，MT嘲讽接手，OT和他的治疗者可以到远角去帮忙。

如果需要切换的话，3个印记时语音沟通，MT和OT拉着各自的目标到门前会合，分别嘲讽对方目标拉回自己角落，两边的DPS都要跟着坦克移动，防止他们被流星秒杀，然后跟着回到原先的角落攻击新目标。

另一方面，远角的两个死亡骑士有不同的模式。他们只会用法术攻击距离最近的目标，坦克只要站得比别人近，且不超过45码就好，不需要站在他们身边。左边远角的女公爵布劳缪克丝不断使用暗影箭，2秒施法时间，造成2千多（25人：8-9千）暗影伤害，防御战士可以法术反射之。另外还要注意她每15秒会在附近随机目标脚下生成虚空领域，站在里面会受到极高的暗影伤害，所以坦克和攻击她的DPS都要注意，及时移开。如果她身边45码范围内没有人，她就会连续使用“不灭痛楚”攻击全团，2秒施法，5-6千暗影伤害，直到有人进入范围内。

右边远角的瑟里耶克爵士也是类似，他会用“神圣之箭”攻击距离最近的目标，2秒施法，2千多神圣伤害（25人：8千-1万）。另外每15秒会使用“神圣愤怒”，2秒施法，1千左右（25人：2-3千）神圣伤害，然后跳到10码内另一个目标身上，多造成50%的伤害。攻击他的人一定要分散开保持10码以上距离（使用插件的距离提示），或者是分成小队分散开，每2-3个人叠在一起。

在远角的两个坦克也必须在3个印记的时候切换，通过语音随时沟通，因为有时一个坦克会抵抗印记而不同步，两人应在同时跑位，尽快跑到对方的目标身边，而不能是只有一

个坦克跑到对面让这边出现空挡。DPS解决近角的两个死亡骑士后过来时也要注意在3个印记的时候切换目标，切换的时候仍然要注意保持距离。战斗解决后平台上会出现宝箱。

◆相关成就：

“同生共死”要求天启四骑士的死亡时间之差前后总共不超过15秒，做法是把DPS分为3-4队，近角安排较多的两队轮换，远角可安排攻击力高的远程DPS。把每个死亡骑士都打到较低的水平，比如5-10%，然后同时发力干掉。

“不朽者”/“永恒者”：只要大家都有经验，坦克沟通好及时切换就没问题，远角绝不能出现空挡。另外就是瑟里耶克爵士那里一定要注意分散10码以上，可以2个人站在一起，绝不要是大家都距离7、8码那种反而会形成更长的链，笔者就经历过一次，为了安全根本不到那个角落而是待在中间平台上，居然被“分散”开的队友把“神圣愤怒”一路导过来结果被秒。

◎冰霜飞龙的巢穴

打掉四个区的最后首领后回到中枢处，就可以通过上层地上的传送点到达萨菲隆的巢穴。3.3版本后会增加传送装置，不需要打通四个区就可以传送到那里。到巢穴入口处不要进去，先准备好。

◇萨菲隆（Sapphiron）

第一阶段

准备好之后MT跑上前，大家贴着墙壁进入房间，不要被尾巴扫到。MT扛萨菲隆的位置有多种方案，最常见的就是把它扛在原地，朝向另一边的通道口。或者是朝向右边的墙壁。前者的话，团队分散在房间西侧。后者的话则是在房间南侧，也就是入口的这一边。总之就是在萨菲隆的一侧。

虽然是亡灵龙，萨菲隆仍然具有所有巨龙的特点，会顺劈前方最多10个的目标，尾巴则会对后方的目标造成少量伤害并击退，近战应该从侧面攻击。

萨菲隆的光环每2秒会对全团造成1200（25人：1600）冰霜伤害，对于初期装备的团队来说，因为战斗持续较长（DPS不够高），加上其它伤害，会给治疗者带来很大的压力。因此大家需要尽量避免不必要的伤害。冰抗装备会有帮助但完全没必要，只要圣骑士的冰抗光环等就足够了。

萨菲隆每隔24秒就会对2个（25人：5个）随机目标上“吸取生命”诅咒，每3秒造成2千多（25人：5千左右）暗影伤害并治疗萨菲隆双倍的数值，持续12秒。德鲁伊、法师等必须第一时间解除这个诅咒，否则不但增加额外的团队伤害还使战斗持续更久，两个方面都给治疗者更大压力。

萨菲隆还会在随机地点召唤出暴风雪，会缓慢移动，对范围内的目标每2秒造成3500-4500（25人：5-6千）冰霜伤害并且减速50%，大家都要注意暴风雪，如果在附近要及时躲开，不要只顾站在那里DPS，不被搞死也会被治疗者骂死。

45秒后萨菲隆会飞到空中，进入第二阶段。

第二阶段

这个期间远程仍然可以攻击萨菲隆，大家注意分散开来，但仍保持在房间的一侧，不要散得太远。萨菲隆每隔一会儿就会用寒冰箭攻击一个随机目标，对目标以及周围10码内的所有目标造成7千多冰霜伤害，同时把目标冻在冰块里。10人模式下总共会攻击2个目标，25人模式会攻击3个目标。10人模式下第1个冰块形成后大家就要朝那里靠拢，但仍保持散开，第2个冰块形成后就要全体躲在冰块后面。25人模式下则是在第2个冰块后靠拢，第3个冰块后躲起来。不需要紧贴冰块，只要冰块有挡在萨菲隆所在地点和自己之间就可以，有时候冰块可能在暴风雪范围内。躲在冰块后的人可以试图使用攻击法术攻击萨菲隆看会不会提示不在视线内，以此来确认。这个阶段治疗者一定要保证大家都保持较高的生命值，否则中寒冰箭的人死掉就不会有冰块。最后一次寒冰箭攻击后，萨菲隆会使用冰霜吐息，提示萨菲隆深呼吸，7秒后一个冰弹会降到地面上，对视线内所有目标造成10多万冰霜伤害，只有躲在冰块后的人，或是受到保护（圣骑士的无敌、法师的冰箱等）的才能幸免。之后萨菲隆会着陆，MT拉住，回到第一阶段。

这样重复直到萨菲隆的生命值降到10%以下，它就不会再飞起来了。萨菲隆的狂暴时限是15分钟，虽然战斗可能持续很久，但没有大量减员的话也不至于到狂暴的地步。





萨菲隆会掉落任务物品，用于取得永恒之眼副本的钥匙，只有一把。

◆相关成就：

“百点俱乐部”要求在团队中的所有成员冰霜抗性都不超过100点的情况下击败萨菲隆。难度并不大，只要团队装备不要太差。关键是确保大家都没有超过100点，冰抗光环当然不能使用，另外各个职业也要注意自己是否有临时提高抗性的Buff或者天赋，比如德鲁伊的Buff、法师的法师



甲，还有死亡骑士等一些职业也有临时提高抗性的天赋，都要检查一下。

“不朽者”/“永恒者”：与上一个成就相反大家应该尽量堆抗性，甚至可以穿些冰抗装备。最关键还是第二阶段，不要分散太广，免得冰块在边缘的地方来不及跑过去，如果有人网络卡或者掉线，牧师的天使天赋可以救命。

击败萨菲隆后封住通道口的冰会碎掉，大家可以前往最后的房间。

◇克尔苏加德（Kel'Thuzad）

25人模式下克尔苏加德的战斗保持了60级时的所有元素，只是调低了难度，而10人模式下还去掉了几个危险的技能。这战需要2个OT在第三阶段扛小怪。开始前应该把近战分为两组，指定他们在第二阶段分别集中在克尔苏加德左边和右边手肘后方。

第一阶段

开始时在入口处准备，然后一起往前进入房间中央圆形绿色区域内开始战斗，大家都要保持在这个区域，周围会不断有小怪刷新并朝中间前进。一种是冰冻废土的士兵，骷髅怪，它们的生命值很低，只有2500（25人：4000），但接触到最高仇恨目标的时候会自爆对全团造成数千暗影伤害，虽不致命但会给治疗者带来额外的负担，一般安排1-2个猎人专门负责射杀这些骷髅，其他远程DPS也可以帮忙，注意很多时候它们正好躲在其它怪物身后不容易被发现；一种是势不可挡的憎恶，需要坦克拉住，它们会给目标叠加一种致死效果，近战的任务就是迅速杀死它们；还有一种是织魂者，这些幽灵接近最高仇恨的目标后会使用“灵魂哀嚎”对前方的三个目标造成数千暗影伤害并且击退他们，远程应该集中火力消灭它们。

当第一阶段快要结束，插件的倒计时显示克尔苏加德将要加入战斗时，MT要上前准备拉住，OT和近战要尽快消灭剩余的憎恶，而远程则要风筝剩余的幽灵将它们杀死。之后大家要迅速在房间周围分散开来。

第二阶段

一般MT拉住克尔苏加德，就扛在他所在的地方，或者后退点到靠近中间的地方。远程和治疗要分散开距离10码以上，一般治疗在靠近中间的地方确保能加到所有人。近战按战前的布置分成两组集中在克尔苏加德两个手肘后方，与MT形成一个三角形，大家都打开距离提示，所有人都要确保自己没有接近MT。近战在躲避虚空区域的时候要朝外跑，不要朝侧面跑，免得刚好站在两个近战队伍之间。这些要求是因为克尔苏加德不时会对MT以外的随机目标使用“冰霜冲击”，把目标和目标周围10码的人冻在冰块里，持续4秒，每秒造成相当于目标最大生命值26%的伤害，也就是说满血的队员也必死无疑，如果没有得到快速治疗的话。如果有人连累别人被冻住就会给已经很忙的治疗者带来麻烦，而如果有人连累两个近战队伍都被冻住那是非常危险，而如果MT被连带冻住就很可能会灭团。

克尔苏加德主要的攻击手段是对当前目标发射寒冰箭，2秒施法，造成1-1.2万（25人：3万左右）冰霜伤害，可被部分抵抗，盗贼等要注意轮流打断这个技能。它还会经常使用瞬发的群体寒冰箭，对全团造成4500-5500（25人：7200-8800）冰霜伤害，可被抵抗。

克尔苏加德每隔一段时间还会对随机的法系目标施加“自爆法力”Debuff，无法被移除，5秒后会吸取目标部分法力，并对周围的队友造成与吸取的法力等量的伤害。大家注意避开中了这个Debuff的人。

克尔苏加德还会经常在随机目标脚下生成“暗影裂隙”，3秒后还呆在里面的人会被秒杀。使用对象包括了MT，很明显的虚空区域，大家要随时注意自己脚下，及时移开。

25人模式下克尔苏加德还多一招危险的技能：“克尔苏加德锁链”，间隔较长时间使用，每次会心灵控制MT外的3个随机目标，他们会变大变红，伤害和治疗等都会成倍提高。这个效果无法被移除，使用后大家应该迅速使用变羊、恐惧、飓风等手段控制住他们，同时也要注意自己的AoE技能，不要误杀被控制的队友。这种情况经常发生，很多近战的攻击循环里面都包括有AoE技能，被控制的队员往往转眼就趴下。过去使用这个技能同时克尔苏加德还会清空仇恨，让混乱的局面更混乱，后期一个补丁取消了清空仇恨的效果。

第三阶段

当生命值降到45%的时候，克尔苏加德会向巫妖王求援，两边有诺森德风景的传送门处会出现2只（25人模式4只）寒冰皇冠卫士，10人模式OT可以拉住两只，25人模式需要2个OT分别在两边等候，各拉住两只。OT拉怪的时候大家要注意让路。两个OT最好把小怪拉到接近但距离一段距离的地方，这样万一其中一个OT中了“冰霜冲击”被冻住，另一个可以及时拉住小怪。这些小怪会给自己叠加Buff，不断提高伤害，战斗到了这个阶段就得尽快把克尔苏加德解决掉，拖太久OT会撑不下去。

◆相关成就：

“远远不够”要求在克尔苏加德的大厅中杀死至少18个憎恶的情况下击败他。只要坦克装备精良就很容易做到，趁第一阶段开始时怪物刷新较慢的时候，坦克把旁边隔间的憎恶拉过来，两个坦克分别扛住3只，远程AoE掉骷髅，近战攻击憎恶，然后再拉另一个隔间的，这样重复直到数量接近，再加上本来就会刷新的几只就足够了。

“不朽者”/“永恒者”：治疗者要注意治疗被冻住的人。大家都要留神虚空区域，团长可通过语音提醒大家。被心灵控制的队友大家一定要注意及时控制，不要使用AoE技能以免误杀同伴。





作为牌手，你应该了解的魔兽卡牌相关网站

本文由魔兽卡牌中国总代理北京新锐地带玩具有限公司授权刊登

互联网是个好东西。

作为一个魔兽卡牌的玩家，如果你经常能上上网，了解各方面的信息，对于你的战斗、交换与收集来说，都是很不错的选择。

但是到底应该访问那些网站，哪个网站可以获取对你有帮助的内容呢？

我说真的，我也不是特别的了解。

本文尽可能的罗列了所有当前视野内与魔兽卡牌相关的网站，也许其中有个别网站在某个时段能帮助到你。

好吧，如上其实都是我在谦虚，下面这些网站几乎是所有你可能找到的魔兽卡牌网站。

一、魔兽卡牌中文官方网站

http://Kapai.178.com

中文官网……不需要我多说什么了吧？

当然这个网站更新的内容并不是特别的多或快。但是，它是官网，所以最重要的信息仍然将公布在它的上面。



点击官网上图的“论坛”按钮，你就可以进入到魔兽卡牌中文论坛（官方）。是的，这个论坛的人气虽还不是很高，但是请相信这对你来说是个好事情，因为这个论坛的“版主配备”非常完善，所以目前而言，你去提任何问题都有人回应你。

上次我看到一个帖子，有个特无聊的人说“我在这里盖楼行不行啊？”，整个帖子就这么一句话，三四个斑竹轮流上去跟这人解释为什么不行，并热情的询问这人到底要盖什么楼……（其中包括我）。

同时这个论坛还有些福利可以拿。

当下，这个论坛将会展开“每周最优贴”的活动，不论你在任何一个版块发帖子，只要评选上最优贴，就可以拿EA卡。

得去逛逛。

二、魔兽卡牌中文网

www.tcgchina.cn

这是由www.wowtcg.cn演变而来的中文魔兽卡牌人气最高的网站。几乎国内所有的魔兽牌手都在这里撒欢或者撒过欢。就我个人而言，我认为经常访问这个网站是当下你了解整个魔兽卡牌生态的最重要途径。

这个论坛的优点在于人气高，每天都有几百个帖子的更新。同时这个论坛还有着类似于开心网的社区，你可以进去种菜养牛开医院……

论坛的界面非常友好，你只需要进去慢慢看就好了。不需要我多介绍。

三、魔兽卡牌英文官方网站

www.wowtcg.com

这个网站就是魔兽卡牌的英文官网、大本营、总舵、老窝……当然，它是英文的。



进入这个网站之后，你可以看到所有有关魔兽卡牌的重要信息。

关于这个网站，我有两个特别要提醒你的地方：

第一、你可能会找不到它的论坛入口。在下图Message Boards这个位置。

说实话我有点想不明



白，好好的论坛为什么不叫做forums或者BBS，非要叫Message Boards。

第二、这个网站的下面这个区域最重要。常常阅读这里，可以使你跟得上世界魔兽卡牌的形势——好吧，至少让你不要太落伍。

好吧，我知道，你意识到你需要一个金山词霸了。

四、卡牌玩家网

http://www.tcgplayer.com/

接下来我给你点时间去下载一下金山词霸，因为你会用到它。你可以去新浪网科技频道的下载区免费下载到它。

是的，接下来又是个英文网站，但是这个网站相当的了不起。

在Home界面下，拉动页面左上角下图这个地方的浮动条，你就可以找到魔兽卡牌专门的区域（World of Warcraft TCG）。当然，如果你想了解其他卡牌游戏，你也可以在这里找到几乎所有的卡牌游戏。哦……这里没有三国杀。

TCGPLAYER.COM
RSS | HOME | GAMES LIST
Follow us on Twitter
twitter
Twitter.com/TCGplayer
Find YOUR Game!
Urban Rivals
Vs. System
War for Edadh
Warball
Warhammer Invasion
Warlord
Warstorm
World of Warcraft Minis
World of Warcraft TCG
Xeko
Yu-Gi-Oh!

进入到网站的魔兽卡牌区域之后，你可以在左边看到各种职业在各大比赛中的8强牌表，在8强牌表的下方，你还可以找到迄今为止所有版本的魔兽卡牌的数据。既有图，也有数据，相当的敞亮。

套牌入口：各版本的牌表，点进去，要啥有啥。

当然我更推荐你多看看这个页面中间区域的那些带着人的头像的文章，那些头像里的人，都是些国外魔兽卡牌的牛人，文章，也多半都是他们写的技术性文章。

DECKS
> View All Decks
>> Druid
>> Hunter
>> Mage
>> Paladin
>> Priest
>> Rogue
>> Shaman
>> Warlock
>> Warrior
> My Public Decks
> My Private Decks
> Submit a Deck
> Deck Search

PRICE GUIDE
> Fields of H.
> Death Knight St.
> Arena Grand M.
> Blood of Glad.
> DoW Starter
> Drums of War
> BT Treasure
> Black Temple
> DF Collect Set
> Hunt for Illidan
> Servants of the B
> Crafting
> MAL Treasure
> Magtheridon's Lair
> F. of Winter Veil
> March of Legion
> Fires of Outland
> Molten Core
> MC Treasure
> Dark Portal
> DP Text Spoiler
> TBC Promos
> OL Treasure Pack
> OL Raid Deck
> HoA Card Data
> HoA Text Spoiler
> Card Search

如果你只是想找到某张英文牌的相关数据，你可以在下图这个位置上进行搜索，只需要输入一部分的牌名，就可以找到所有你想了解的关于这张牌的信息，甚至于连这张牌是谁画的都可以找到。

Click to View Sets | Enter Card Name | Search | Advanced Search

好吧，到这里你可能有个问题了，这里找牌都是英文的内容，有没有查找中文牌的地方啊？

呵呵，还真有。

五、魔兽卡牌中文查询系统

http://wowtcg.gamech.com.cn/



坦率讲我完全不了解这个网站的来头，但他确实存在着。

在这个网站的下图这个位置，您可以直接输入中文卡牌的名称，找到这张牌的相关所有信息。

但！——截止2009年8月28日凌晨12点为止，这个查询系统还不包括中文四版的牌。

WTEM（魔兽卡牌中文志）强烈的呼唤这个网站的老大现出本尊，只为了说一句话：

“如果您需要中文四版卡牌的全部信息，请联系我们，WTEM的魔兽卡牌辞典编辑小组将为您提供excel格式的牌表全部信息——够意思吧？”

六、信息收集者网站

http://www.infogathering.com/

好吧，你的金山词霸不要关。因为这个网站还是英文的。

信息收集者网站很有趣，在他的主页上，仍然保留着一行字：

“这个网站仍在建设中，所以想要吐槽的请您到别的地方去吧。”

相信我，并不是这个哥们谦虚，这网站确实仍在建设中，很多的内容都还很不齐备。如果你英语如我一般的不太流畅或者还不如我，乍看上去，你会认为这个网站和魔兽卡牌没什么关系。

但是这个网站的很多文章都称得上价值连城。

相信我，去看它，学习它。

七、魔兽卡牌数据库

www.wowtcgdb.com

说起这个网站，我觉得很心酸。

这个网站曾经是魔兽卡牌英文网站中的老大，所有有关魔兽卡牌的信息这里是最全的。

但可惜，他在人气、资料完整度、新文章等等方面，都输给了tcgplayer.com。





即便如此，这个网站仍然还有很多很值得称道的东西。

来到这里，你要特别访问一个区域，就是下图这个位置。

这个Creator的区域，允许你创建一张属于你的独家卡牌。

比如我创建的这张牌。

这张卡牌，我打印出来，放到我的床头上，每天睡觉前三鞠躬，表达我的敬意。

ks | Creator | Fo

八、风暴之子

http://www.sonsofthestorm.com/index.html



在满怀敬意的观看上面这张卡牌之后，请满怀敬意的访问这个网站。

因为它的主人是风暴之子。

风暴之子不是某个卡牌盟军，也不是某个游戏中的人物，而是整个魔兽世界美术风格的缔造者，暴雪的8位王牌画师。

在这个网站中，你将看到8位风暴之子的大师级作品，当然，其中包含着大量魔兽卡牌的清晰原图。当你在上千张图片作品中发现你一张又一张你目熟能祥的卡牌原图的时候，你绝对会禁不住的赞叹：

"原来它那么美。"

插一个问题，如果您撕包撕的正high的时候，忽然你老婆走过来，稀里哗啦把你的包全撕了，然后丢给你一句："没刮。"然后扭身走人，你会不会稍微的有那么一点点的不爽？

是的，撕包一定要自己撕，网站一定要自己看。为了不减少您访问这个网站的乐趣，在这里我就不再说得更多了。

九、两个交易网站

www.taobao.com
www.ebay.com

这是两个多么重要的网站啊！

在这两个网站上，你将看到你手中的牌到底价值是多少。

注意，其中ebay的价格将更有指导意义，而taobao上的刮刮卡价格更有娱乐价值。

好吧，我的意思就是，ebay上一张卡牌的价格，往往意味着这张卡牌最近在对战中表现得很突出，或者这张刮刮卡受欢迎的程度有多大。

而淘宝上卖的，基本上都是刮刮卡，而且那些刮刮卡的价格都高的很离谱。

十、德语网站

http://www.warcraft-tcg.de/

德育好的童鞋可以挑战一下。我是说：德语。

十一、 法语网站

http://www.topdeck.fr/
http://www.wowccg.fr/

发育好的同学可以挑战一下。哦，我是说法语。该死的拼音输入法。

十二、英国魔兽卡牌网站

http://www.zappedgiants.com/phpBB3/portal.php

十三、北美最好的魔兽卡牌网站

http://northcraft.forumotion.net/forum.htm

十四、最重要的魔兽世界线上游戏网站

http://www.mmo-champion.com/index.php

很多刮刮卡的最新消息，我们都要从这里得到。比如早在2009年8月底，这个网站就指出了WOWTCG世界十版将为线上游戏玩家提供的幽灵虎幼兽宠物。要知道，那时候，距离世界十版的发布还有3个多月的时间。

十五、刮刮卡专门网站

http://www.wowtcgloot.com/

里面的价格别太相信，但是至少可以看到每个刮刮卡的道具效果的图片。

十六、WoW多功能专题站

http://www.kickasskomix.co.za/wow/

这个网站是新近才冒出来的，但是功能异常强大。

在这个网站，你除了可以查找到每张牌之外，还可以在线编辑你的套牌牌表，登记你所拥有的全部牌，发布新闻等等。

总之，功能异常强大。

十七、WTEM魔兽卡牌电子志官方博客

http://blog.sina.com.cn/wtem

这是我们杂志的官方博客，在每期杂志发布后的一个月，我们将把我们当期杂志的全部内容以文本形式贴到博客上。您可以免费且方便的阅读它。

同时，从您看到本期杂志开始，每年的世界与中国各大比赛都将有我们为您制作的实时新闻报道汇聚在这里。怎么样，不错吧？

好吧，这一条是个广告。但你看了，我也不给你钱！怎样？





如何从新人向高手挺进

如何从新手向高手挺进，这是一个回答起来如此困难又如此容易的问题。本着三个臭皮匠顶个猪八戒的原则，诸位高人和矮人们给出了如下意见：

一、敏学

1.新人需要时刻牢记的重中之重就是：玩WoWTCG是一个交朋友的游戏，良好的心态和人品是这个游戏的生存首则。

2.新手要成为高手，学会问问题第一重要。要学会不耻下问。

3.所谓“下问”，是指跟“如下这些人问”：QQ群里的诸位大大、各论坛的诸位斑竹大大、你认识的高手大大、打牌时坐在你身边的大大、裁判大大——

4.就是不要问和你正在比赛的那个家伙，哪怕他是个大大。

5.有问题不要怕麻烦，只管去kapai.178.com论坛新手区或者规则区发帖子问。

6.也不要怕那些斑竹麻烦，怕麻烦他们就不来当斑竹了。

7.虽然我也是斑竹，但请不要问我，因为我是新闻区版主，且我水平很菜……

8.当然，最好不是有疑必问，太过基础的问题还是建议你先去论坛新手区置顶贴或是规则书里找找吧，总做伸手党……不利于你的提高。

二、交友

9.有人说：最好的方法是你去认识个高手的朋友，请他吃饭，一顿饭约等于你可以问100个左右的问题。

10.我认为，你可以随便问任何人问题，如果有人耐心回答了你超过10个问题，这个人值得请一顿饭并作为你一个新的朋友了。

11.交个高手朋友的提高自己的方式叫做：“抱大腿”。

12.如果你有幸抱住了一跟不错的大腿，不仅会得到一些中肯的建议，那些新手急需但老手十分充裕的海量基础卡牌都可以比较容易获得，这都可以让你迅速提高自己的水平。

13.但注意，大腿不是爹妈。不要无止境的索取，谁都会烦。

14.要记得回报你的大腿。

15.回报的方式不是请你的大腿吃饭，而是去做另一个新人的大腿。

16.我个人遇到的那根大腿叫做牧笛——我到现在都感谢他。

三、苦练

17.要勤于比赛，要知道正式的比赛与跟朋友切磋是两码事。

18.也许你看到许多高手平时玩牌都是嘻嘻哈哈甚至不时双方探讨一些技术，但比赛时这些家伙碰头却可以常常热斗到印堂发红手心出汗……

19.即便店级的常规比赛也要常常参加，常规比赛是用来磨练技术的，更是用来磨练心理的。

20.去店里是为了买新东西的，更是为了了解新的信息与测试你的套牌的（当然多和店家还有其他牌手搞熟关系也是好处多多的~）。

21.有人说，没有完美的套牌，只有完美的技术。

22.别相信他，既没有完美的套牌，也没有完美的技术，只有套牌加技术才能完美。

23.想取得好成绩，你需要在比赛前突击训练一段时间——其实，所有高手比赛前都会抱佛脚。

24.抱佛脚，很管用。

25.当然，这里的抱佛脚不是指临时改套牌——这是你早在几个礼拜前就该完成的事情。阵前改套是大忌中的大忌，无数准高手在成为高手前都为这个泪奔过。

26.要取得好成绩，你需要比赛前一天睡好觉。越是

大规模的比赛，持续的时间就会越长。比到最后，比的是毅力、体力与定力。

27.所以这也从侧面说明了为什么比赛前8强有大半都是体型硕大的选手。

四、天赋

28.菜鸟和老鸟的区别在于套牌组的好不好。

29.笨鸟和灵鸟的区别在于轮抽打得好不好。

30.你这个菜鸟和上海那个著名的菜鸟的区别在于你长得比他好。

五、实战

31.用快攻套牌的时候，也尽可能保持低调。既可以让自己冷静，也可以给对方高深莫测的感觉。

32.低调超过了5分钟，可以忽然用最大的嗓门喊："利若！！！！！杰克因斯！！！！！！"把对手吓个半死，然后微笑着把一张利若拍在桌子上。——这也是取胜的方法之一。

33.放心，这招规则允许，裁判都不能把你怎么样。

34.但我并不推荐你用这招，原因是比较容易招来拖鞋、白菜等物品。

35.要学习所有的规则，打牌的时候死盯住对手会不会有规则性的错误。比如他连抓两张牌。——有时候可以把对手直杀！

36.要继续学习所有的规则，打牌的时候死盯住自己会不会有规则性的错误。——防止被对方直杀。

37.同时一定要注意自己无论是比赛还是平时玩都绝对不能有意无意养成某类习惯。

38.虽然规则没写，但是打牌的时候是禁止抠脚的。

六、牌品

39.不要作弊，不要让牌，不要协商输赢——别人即便嘴上不说，你在圈子里的口碑也坏了。

40.口碑一旦坏了，你在圈子里混不下去——这圈子很小。

41.不要瞧不起对面比你还新的新人，新人搞不好哪天就变成高手来捏你了。

42.就像我总是很尊重我公司里弱小的女同事，因为指不定哪天她们就会变成老板娘。

43.圈子里有个不成文的规矩，打牌好的人会被称之为大师，打牌好且傲慢的人会被称为@￥￥%%&%#￥。

44.有人顶着后面这个头衔已经好多年，自己还不知道。——杯具啊~~~~~



在比赛中发现隐藏的信息

作者：Phillip Martin
翻译：左半仙
出处：TCGPLAYER.COM

本文由魔兽卡牌中国总代理北京新锐地带玩具有限公司授权刊登

门旋转着打开，走进来一个神秘的身影。整个沙龙都安静了下来。众人的目光随着他慢慢走向牌桌，在你的对面坐下，懒懒地甩出一包指示物和骰子，咕哝了一声，开始洗他的套牌……（音乐声缓缓响起）

大家好！欢迎来看我在TCGPLAYER上发布的第一篇文章。作为开场白，先来秀一下我的家底：我参加了最近的8次全美暗月马戏团巡回赛，2008年的洲际赛和世界冠军赛；除了在波士顿DMF和印地DMF分别拿到第三和第一之外还多次闯进16强。在投身WOWTCG之前我有10年的竞技卡牌牌龄，过去的5年里还一直混迹于扑克之中……从拉密到匹诺克（一种扑克游戏），玩过这么多种卡牌游戏后我发现有一个技巧几乎是处处通用的，那就是写！轮！眼！…其实就是读懂对手的想法啦。

与其奢望着对手的心思能像一本打开的书那样一目了然，还不如学习一下几个小技巧来让"读心"的过程变得简单一些。

只关注你的对手

在赛场里打牌总有一堆的事情能让你分心：四面八方传来的噪音，邻桌的对局，扎堆站在你身边不时对战局指指点点的无知围观群众等等。所以读心的重中之重就是——你的眼里只有对手（参考场景：浪漫的烛光晚餐后你与女友十指相扣四目相对准备告白前的时间段）。

盯住你对手的抓牌

非语言行为当中最优先需要注意的动作。密切注意他们抓牌的数量以及看到牌面后的反应。

如果他们一看到翻出的牌面就立刻看向你台面上的高威胁牌，你就可以估计他们很有可能是抓到了某张去除或是能够极大消除你的高威胁卡对他的影响的牌。而这个动作之后如果紧跟的是一声轻叹或者耸肩，我会立刻认为他抓到的是某张他套牌里的关键牌或者大威胁牌，但迫于场上的某些情况而暂时发挥不了作用。


这个游戏对脑力和体力的消耗都很大

那如果他翻开牌以后是很快地扫了台面一眼（也许伴有停顿和偶尔的凝视），然后再一次盯着他抓到的牌看呢？这很典型地说明了他抓到的是一张有释放条件的牌，也许是一张瞬发，也许是一套组合技里的某张牌。

最后，如果他很快地看了一眼翻出的牌，然后毫无热情地放入手牌。慢慢拍下一块资源，然后开始思考——你可以确定他抓到了一张与目前局势毫无关系的牌。

关注你对手的手牌——做记录


轮抽和现开都是在限定时间内构筑自己的套牌，充分考验了牌手的综合能

在某次巡回赛上我在第一回合用出盗贼的偷窃来翻看对手的手牌。我立刻记下了他手上有一张任务，一费至五费按顺序排开的各张牌。我在一边的纸上写下了他手里的牌。然后他的回合，抓牌，然后放下了他一开始就抓在手上的那张任务。他的下一回合里，他把新抓上的那张牌直接插到了手牌的最右面。于是我在我的纸上记下了他手上有另一张至少需要5回合才能释放的牌。直到对局结束——拜他十分不好的整理手牌的习惯所赐——我都大体知道他在什么时候手上有着哪些东西。


热闹的比赛现场

虽然你不太可能总是碰到这种“憨厚”的牌手，但不可否认的是有相当一部分WoWTCG牌手总是有意无意地把手牌按着他们的习惯整理好。即使你不用偷窃去查看对手的手牌，你也可以通过观察对手释放的牌的种类所处在手牌的位置来反过来判断对手所习惯的手牌整理顺序。

关注对手的坟场

撇开对局的开始几个回合，随着对局的进行，清楚地了解对手坟场里有些什么料几乎和关注场上的东西有着相同的重要性。为了计算某些卡牌在对手手牌或是在牌库的可能性，你需要详细了解每一张牌在坟场的数目。



“大名鼎鼎”的“叉子”，它在WOWTCG同样用来分解



使用这张牌时，你需要高喊利若！！！！！杰克因斯！！！！

记下对手在哪个回合丢弃了哪些牌进坟场。比如你对上了“黑冰”套牌，对手回合结束时手上有8张牌，在经过一番考虑之后他选择弃掉了一张可怕多。任何时候如果对手选择性地主动弃掉了一张这样的高强度卡牌，能够说明的唯一一点就是他手上还捏着充足的同类型卡牌。换而

言之，你基本可以断定对手手中至少还留有另一张可怕多！

常去翻翻对手的坟场的另一个好处就是能够得到对手最准确的组牌信息（尤其是碰到那些你不熟悉的套路）。在对局的中后期，翻一翻对手的坟场基本就可以知道对手牌库里还有些什么存货——即使他们还没有被使用出来。

要想真正发动效果，你必须像渔人一样发出奇怪的声音……

口头闻讯

你可以通过问对手一些简单的问题来得到自己所需要的信息。这需要反过来思考的。尤其是当对手已经处于十分不利的局面下，他们说的几乎100%是反话。不信来看下面的例子：

在波士顿暗月马戏团的16进8比赛的第二盘对局中，对手在我第二回合开始的时候有一块没有横置的资源，而我手上有一张废土行者头盔。我需要使用这张牌，但很担心对手会不会有一张奥术体验在手。于是我问道：

我：你手上有奥术体验吧……（痛苦状）

对手：确定一定以及肯定~



我想得头发也谢了

对我来说唯一确定一定以及肯定的就是——我使用废土行者头盔是确定一定以及肯定安全的。当一位牌手处于不利局面的情况下，他们都会下意识地对你的口头询问撒谎试图来干扰你对他们乘胜追击，从而得到喘息的机会。

有时候我甚至会直截了当地问对手我的某个操作是不是正确。我会问诸如：我不知道你现在有没有办法解决掉我这回合拍下的唤星者？如果他抿着嘴巴那他就可能的确有办法。反过来说，当一个牌手知道他进入了对他不利的局面的时候大都会显示出一些不愉快的反应。

揣测对手手里拿着的牌

这是所有技巧里的最高境界。对手所使用的每一张牌都有可能让我重新整理接下去的思路和对场上局面的分析。每当这时，我都会尝试去揣测对手手里的存货，并且考虑如果自己使用了某张牌对手会用哪些可能的手段来应对。最容易做的一个方法就是根据对手已经使用过的牌来假设对手手牌最好的可能性。然后根据对手的手牌数目来判定所可能的组合。很多情况下对手的套牌里可能有6张关键张，但他们往往手中只有2张牌。最后，利用任何得到的额外信息来辅助你揣测对手的手牌。



牛年最牛的黑冰

实际运用

也许当你某一天首次闯进8强并且有一堆无知的围观群众看着你打牌的时候，如何运用上面的那些技巧可能早就被你忘到南极洲去了。熟能生巧，只有时常地运用，并且和不同性格的对手玩牌才能逐渐掌握上面的技巧并为你所用。



传说中的“EA套”，就连德莱尼的垃圾都是闪卡

推荐一个新手练习的好办法，观察那些大师打牌时，不要去看他们的手牌，仅仅关注场上的情况来揣测双方接下去的应对。这个办法能极快地提高你对某些微小细节的敏感度，对你以后跟成熟的思维方式打下基础。



十字军试炼掉落列表

北地兽群

10人–普通模式

北地巡者臂环
拾取后绑定
手腕 锁甲
580 护甲
+67 敏捷
+35 耐力
+35 智力
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高命中等级45点。
装备：提高加速等级35点。

北地巡者护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
580 护甲
+67 敏捷
+35 耐力
+35 智力
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高命中等级45点。
装备：提高加速等级35点。

冰川旷野肩垫
拾取后绑定
肩部 皮甲
447 护甲
+60 耐力
+66 智力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量86点。
装备：提高加速等级52点。
装备：提高致命一击等级60点。

冰川旷野肩铠
拾取后绑定
肩部 皮甲
447 护甲
+60 耐力
+66 智力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量86点。
装备：提高加速等级52点。
装备：提高致命一击等级60点。

冰冻之境束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1332 护甲
+72 耐力
+66 智力
装备：提高法术能量105点。
装备：提高加速等级68点。
装备：提高致命一击等级45点。

冰冻之境腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1332 护甲
+72 耐力
+66 智力
装备：提高法术能量105点。
装备：提高加速等级68点。
装备：提高致命一击等级45点。

冰嚎系腰
拾取后绑定
腰部 布甲
178 护甲
+68 耐力
+63 智力
黄色插槽
插槽加成：+4加速等级
装备：提高法术能量96点。
装备：提高加速等级60点。
装备：提高命中等级57点。

冰嚎束带
拾取后绑定
腰部 布甲
178 护甲
+68 耐力
+63 智力
黄色插槽
插槽加成：+4加速等级
装备：提高法术能量96点。
装备：提高加速等级60点。
装备：提高命中等级57点。

穿刺者束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1332 护甲

+94 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4护甲穿透等级
装备：提高加速等级52点。
装备：你的护甲穿透等级提高58点。

穿刺者腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1332 护甲
+94 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4护甲穿透等级
装备：提高加速等级52点。
装备：你的护甲穿透等级提高58点。

忿怒发动护手
拾取后绑定
手 铠甲
1480 护甲
+94 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4命中等级
装备：提高命中等级46点。
装备：提高致命一击等级63点。

戈莫克指环
拾取后绑定
手指
+68 力量
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4加速等级
装备：你的护甲穿透等级提高45点。
装备：提高加速等级34点。

禁锢灵魂节杖
拾取后绑定
远程 魔杖
414 - 769 自然伤害 速度1.80（每秒伤害328.6）
+36 耐力
+26 智力
装备：提高致命一击等级28点。
装备：提高加速等级21点。
装备：提高法术能量44点。

禁锢灵魂权杖
拾取后绑定
远程 魔杖
414 - 769 自然伤害 速度1.80
（每秒伤害328.6）
+36 耐力
+26 智力
装备：提高致命一击等级28点。
装备：提高加速等级21点。
装备：提高法术能量44点。

惧鳞臂甲
拾取后绑定
手腕 铠甲
1036 护甲
+48 力量
+100 耐力
装备：提高防御等级34点。
装备：提高命中等级39点。
装备：提高你的招架等级51点。

惧鳞护腕
拾取后绑定
手腕 铠甲
1036 护甲
+48 力量
+100 耐力
装备：提高防御等级34点。
装备：提高命中等级39点。
装备：提高你的招架等级51点。

灵魂行者肩铠
拾取后绑定
肩部 锁甲
994 护甲
+68 耐力
+65 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量96点。
装备：提高致命一击等级64点。
装备：提高加速等级47点。

灵魂行者肩卫
拾取后绑定
肩部 锁甲
994 护甲
+68 耐力
+65 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量96点。
装备：提高致命一击等级64点。
装备：提高加速等级47点。

怒升护手
拾取后绑定
手 铠甲
1480 护甲
+94 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4命中等级
装备：提高命中等级46点。
装备：提高致命一击等级63点。

肉食指环
拾取后绑定
手指
+68 力量
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4加速等级
装备：你的护甲穿透等级提高45点。
装备：提高加速等级34点。

酸喉长靴
拾取后绑定
脚 皮甲
410 护甲
+85 敏捷
+78 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高攻击强度118点。
装备：使你的熟练等级提高48点。
装备：提高命中等级63点。

酸喉足靴
拾取后绑定
脚 皮甲
410 护甲
+85 敏捷
+78 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高攻击强度118点。
装备：使你的熟练等级提高48点。
装备：提高命中等级63点。

无间苦难项圈
拾取后绑定
颈部
+67 敏捷
+57 耐力
装备：提高攻击强度97点。
装备：提高致命一击等级46点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。

无止尽苦难项圈
拾取后绑定
颈部
+67 敏捷
+57 耐力
装备：提高攻击强度97点。
装备：提高致命一击等级46点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。

10人–英雄模式

冰冻之境束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+81 耐力
+73 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级77点。
装备：提高致命一击等级45点。

冰冻之境腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+81 耐力
+73 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级77点。
装备：提高致命一击等级45点。

冰嚎束带
拾取后绑定
腰部 布甲
186 护甲
+77 耐力
+67 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：提高法术能量99点。
装备：提高加速等级67点。
装备：提高命中等级61点。

冰嚎系腰
拾取后绑定
腰部 布甲
186 护甲
+77 耐力
+67 智力
黄色插槽

红色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：提高法术能量99点。
装备：提高加速等级67点。
装备：提高命中等级61点。

冰川旷野肩垫
拾取后绑定
肩部 皮甲
467 护甲
+69 耐力
+75 智力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量99点。
装备：提高加速等级59点。
装备：提高致命一击等级67点。

冰川旷野肩铠
拾取后绑定
肩部 皮甲
467 护甲
+69 耐力
+75 智力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量99点。
装备：提高加速等级59点。
装备：提高致命一击等级67点。

北地巡者臂环
拾取后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+70 敏捷
+40 耐力
+40 智力
红色插槽
插槽加成：+4加速等级
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高命中等级50点。
装备：提高加速等级36点。

北地巡者护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+70 敏捷
+40 耐力
+40 智力
红色插槽
插槽加成：+4加速等级
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高命中等级50点。
装备：提高加速等级36点。

图样：十字军龙鳞胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞胸甲。
十字军龙鳞胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+120 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度149点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。
装备：提高加速等级63点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 永恒生命(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：十字军龙鳞护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞护腕。
十字军龙鳞护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+68 敏捷
+40 耐力
+40 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级32点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月影臂甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月影臂甲。
月影臂甲
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒生命(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月蚀护胸
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月蚀护胸。
月蚀护胸
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+82 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级74点。
需要：重北风皮革(24) 永恒生命(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：梅林之袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制梅林之袍。
梅林之袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级66点。
“记得，总是有些东西比你还聪明。”
需要：黯纹布(8) 法纹布(8) 梦境裂片(8) 十字军宝珠(8)

图样：珠宝缀饰巫师护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制珠宝缀饰巫师护腕。
珠宝缀饰巫师护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
装备：提高加速等级50点。
需要：法纹布(8) 祖尔之眼(1) 绯色红宝石(1) 威严锆石(1) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕护腕。
皇家月幕护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：月幕布(12) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕长袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕长袍。
皇家月幕长袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
需要：月幕布(20) 王者琥珀(2) 十字军宝珠(8)

图样：迅亡护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作迅亡护腕。
迅亡护腕

装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+68 敏捷
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高加速等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒暗影(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：黑色甲壳护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作黑色甲壳护腕。
黑色甲壳护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 深渊水晶(4) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

忿怒发动护手
拾取后绑定
手 铠甲
1545 护甲
+99 力量
+115 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6命中等级
装备：提高命中等级45点。
装备：提高致命一击等级71点。

怒升护手
拾取后绑定
手 铠甲
1545 护甲
+99 力量
+115 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6命中等级
装备：提高命中等级45点。
装备：提高致命一击等级71点。

惧鳞臂甲
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+50 力量
+102 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级34点。
装备：提高命中等级44点。
装备：提高你的招架等级58点。

惧鳞护腕
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+50 力量
+102 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级34点。
装备：提高命中等级44点。
装备：提高你的招架等级58点。

戈莫克指环
拾取后绑定
手指
+70 力量
+86 耐力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：你的护甲穿透等级提高41点。
装备：提高加速等级42点。

无止尽苦难项圈
拾取后绑定
颈部
+70 敏捷
+65 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度106点。
装备：提高致命一击等级52点。
装备：你的护甲穿透等级提高40点。

无间苦难项圈
拾取后绑定
颈部
+70 敏捷
+65 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度106点。
装备：提高致命一击等级52点。
装备：你的护甲穿透等级提高40点。

禁锢灵魂权杖
拾取后绑定
远程 魔杖
455 - 846 自然伤害 速度 1.80
（每秒伤害361.4）
+40 耐力
+29 智力
装备：提高致命一击等级31点。
装备：提高加速等级24点。
装备：提高法术能量50点。

禁锢灵魂节杖
拾取后绑定
远程 魔杖
455 - 846 自然伤害 速度 1.80
（每秒伤害361.4）
+40 耐力
+29 智力
装备：提高致命一击等级31点。
装备：提高加速等级24点。
装备：提高法术能量50点。

穿刺者束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+99 力量
+115 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6护甲穿透等级
装备：提高加速等级54点。
装备：你的护甲穿透等级提高63点。

穿刺者腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+99 力量
+115 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6护甲穿透等级
装备：提高加速等级54点。
装备：你的护甲穿透等级提高63点。

肉食指环
拾取后绑定
手指
+70 力量
+86 耐力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：你的护甲穿透等级提高41点。
装备：提高加速等级42点。

设计图：日铸胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸胸甲。
日铸胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：泰坦锻钢锭(10) 永恒生命(20) 十字军宝珠(8)

设计图：日铸护腕
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸护腕。
日铸护腕
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：泰坦锻钢锭(8) 永恒生命(12) 十字军宝珠(4)

设计图：泰坦钢刺卫
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢刺卫。
泰坦钢刺卫
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量



+86 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级42点。
装备：你的护甲穿透等级提高50点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 报复束腕(1) 十字军宝珠(4)

设计图：泰坦钢锐铠

需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢锐铠。
泰坦钢锐铠
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+131 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
需要：泰坦锻钢锭(10) 致命萨钢短匕(4) 十字军宝珠(8)

设计图：白骑士胸甲

需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造白骑士胸甲。
白骑士胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 力量
+168 耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级71点。
装备：提高你的招架等级63点。
装备：使你的闪躲等级提高55点。
需要：泰坦锻钢锭(12) 永恒生命(8) 威严锆石(2) 十字军宝珠(8)

设计图：萨钢破剑者

需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造萨钢破剑者。
萨钢破剑者
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：提高命中等级38点。
装备：使你的闪躲等级提高42点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 萨钢锭(20) 十字军宝珠(4)

酸喉足靴

拾取后绑定
脚 皮甲
428 护甲
+93 敏捷
+85 耐力
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高攻击强度127点。
装备：使你的熟练等级提高51点。
装备：提高命中等级69点。

酸喉长靴

拾取后绑定
脚 皮甲
428 护甲
+93 敏捷
+85 耐力
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高攻击强度127点。
装备：使你的熟练等级提高51点。
装备：提高命中等级69点。

灵魂行者肩卫

拾取后绑定
肩部 锁甲
1038 护甲
+77 耐力
+71 智力
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量99点。
装备：提高致命一击等级72点。
装备：提高加速等级49点。

灵魂行者肩铠

拾取后绑定
肩部 锁甲
1038 护甲
+77 耐力
+71 智力
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量99点。
装备：提高致命一击等级72点。
装备：提高加速等级49点。

25人–普通模式

暴力躁怒戒指

拾取后绑定
手指
+86 力量
+86 耐力
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高加速等级50点。

暴力躁怒指环

拾取后绑定
手指
+86 力量
+86 耐力
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高加速等级50点。

残酷意图胸甲

拾取后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+74 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度255点。
装备：提高致命一击等级82点。
装备：提高加速等级71点。

残酷意图胸衣

拾取后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+74 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度255点。
装备：提高致命一击等级82点。
装备：提高加速等级71点。

凋落屏障

拾取后绑定
副手 盾牌
8309 护甲
232 格挡
+71 力量
+108 耐力
装备：提高防御等级36点。
装备：使你的闪躲等级提高37点。
装备：提高117点盾牌格挡值。

飞升流动长袍

拾取后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级74点。

飞升流动法衣

拾取后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级74点。

钢铁破刃匕

拾取后绑定
单手 匕首
220 - 330 伤害 速度 1.40
（每秒伤害196.4）
+58 敏捷
+58 耐力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1983点。
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高致命一击等级44点。
装备：你的护甲穿透等级提高30点。

高大巨怪链衫
拾取后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 力量
+180 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级90点。
装备：使你的熟练等级提高69点。
装备：使你的闪躲等级提高74点。

高大巨怪胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 力量
+180 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级90点。
装备：使你的熟练等级提高69点。
装备：使你的闪躲等级提高74点。

寒冰掘洞者束带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
778 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级59点。
装备：每5秒恢复34点法力。

寒冰掘洞者腰带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
778 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级59点。
装备：每5秒恢复34点法力。

狂野捕猎者披鳖
装备后绑定
背部 布甲
166 护甲
+76 敏捷
+76 耐力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高加速等级50点。

狂野捕猎者披风
装备后绑定
背部 布甲
166 护甲
+76 敏捷
+76 耐力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高加速等级50点。

凛冬长靴
拾取后绑定
唯一
脚 皮甲
428 护甲
+77 耐力
+77 智力
+59 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级67点。

龙龟倒钩
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
97 - 310 伤害 速度 1.80
（每秒伤害113.3）
+42 耐力
+58 智力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高819点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高命中等级45点。
装备：提高加速等级58点。

龙龟之刃
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
97 - 310 伤害 速度 1.80
（每秒伤害113.3）
+42 耐力
+58 智力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高819点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高命中等级45点。
装备：提高加速等级58点。

冥河破刃匕
拾取后绑定
单手 匕首
220 - 330 伤害 速度 1.40
（每秒伤害196.4）
+58 敏捷
+58 耐力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1983点。
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高致命一击等级44点。
装备：你的护甲穿透等级提高30点。

破碎野兽裹腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
545 护甲
+120 敏捷
+136 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度149点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高命中等级74点。

破碎野兽护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
545 护甲
+120 敏捷
+136 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度149点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高命中等级74点。

清新之风披鳖
拾取后绑定
背部 布甲
166 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。

清新之风披巾
拾取后绑定
背部 布甲
166 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。

设计图：白骑士胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造白骑士胸甲。
白骑士胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 力量
+168 耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级71点。
装备：提高你的招架等级63点。
装备：使你的闪躲等级提高55点。
需要：泰坦锻钢锭(12) 永恒生命(8) 威严锆石(2) 十字军宝珠(8)

设计图：日铸护腕
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸护腕。
日铸护腕
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：泰坦锻钢锭(8) 永恒生命(12) 十字军宝珠(4)

设计图：日铸胸甲
需要 锻造 (450)



使用：教你学会如何铸造日铸胸甲。
日铸胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：泰坦锻钢锭(10) 永恒生命(20) 十字军宝珠(8)

设计图：萨钢破剑者
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造萨钢破剑者。
萨钢破剑者
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：提高命中等级38点。
装备：使你的闪躲等级提高42点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 萨钢锭(20) 十字军宝珠(4)

设计图：泰坦钢刺卫
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢刺卫。
泰坦钢刺卫
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级42点。
装备：你的护甲穿透等级提高50点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 报复束腕(1) 十字军宝珠(4)

设计图：泰坦钢锐铠
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢锐铠。
泰坦钢锐铠
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+131 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
需要：泰坦锻钢锭(10) 致命萨钢短匕(4) 十字军宝珠(8)

水晶装甲先锋盾
拾取后绑定
副手 盾牌
8309 护甲
232 格挡
+71 力量
+108 耐力
装备：提高防御等级36点。
装备：使你的闪躲等级提高37点。
装备：提高117点盾牌格挡值。

碎骨臂铠
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+86 力量
+86 耐力
装备：提高致命一击等级50点。
装备：使你的熟练等级提高50点。

碎骨护臂
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+86 力量
+86 耐力
装备：提高致命一击等级50点。
装备：使你的熟练等级提高50点。

图样：蛊惑奈幽胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作蛊惑奈幽胸甲。

蛊惑奈幽胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 永恒空气(8) 强效宇宙精华(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：黑色甲壳护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作黑色甲壳护腕。
黑色甲壳护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 深渊水晶(4) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕长袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕长袍。
皇家月幕长袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
需要：月幕布(20) 王者琥珀(2) 十字军宝珠(8)

图样：皇家月幕护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕护腕。
皇家月幕护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：月幕布(12) 十字军宝珠(4)

图样：梅林之袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制梅林之袍。
梅林之袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级66点。
“记得，总是有些东西比你还聪明。”
需要：黯纹布(8) 法纹布(8) 梦境裂片(8) 十字军宝珠(8)

图样：骑士克星壳甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作骑士克星壳甲。
骑士克星壳甲
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+112 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度181



点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
装备：提高命中等级82点。
需要：重北风皮革(24) 永恒暗影(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：十字军龙鳞护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞护腕。
十字军龙鳞护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+68 敏捷
+40 耐力
+40 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级32点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：十字军龙鳞胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞胸甲。
十字军龙鳞胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+120 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度149点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。
装备：提高加速等级63点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 永恒生命(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：迅亡护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作迅亡护腕。
迅亡护腕
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+68 敏捷
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高加速等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒暗影(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月蚀护胸
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月蚀护胸。
月蚀护胸
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+82 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级74点。
需要：重北风皮革(24) 永恒生命(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：月影臂甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月影臂甲。
月影臂甲
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒生命(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：珠宝缀饰巫师护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制珠宝缀饰巫师护腕。
珠宝缀饰巫师护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
装备：提高加速等级50点。
需要：法纹布(8) 祖尔之眼(1) 绯色红宝石(1) 威严锆石(1) 十字军宝珠(4)

无情风暴长靴
拾取后绑定
唯一
脚 皮甲
428 护甲
+77 耐力
+77 智力
+59 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级67点。

阴晦迷雾腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
186 护甲
+77 耐力
+77 智力
+67 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级59点。

阴晦迷雾之索
拾取后绑定
腰部 布甲
186 护甲
+77 耐力
+77 智力
+67 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级59点。

勇武长靴
拾取后绑定
脚 铠甲
1700 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级59点。
装备：提高加速等级67点。

勇武胫甲
拾取后绑定
脚 铠甲
1700 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级59点。
装备：提高加速等级67点。

25人–英雄模式

暴力躁怒戒指
拾取后绑定
手指
+89 力量
+97 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高加速等级49点。

暴力躁怒指环
拾取后绑定
手指
+89 力量
+97 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高加速等级49点。

残酷意图胸甲
拾取后绑定
胸部 锁甲
1448 护甲
+86 敏捷
+121 耐力
+80 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽

插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度274点。
装备：提高致命一击等级86点。
装备：提高加速等级80点。

残酷意图胸衣
拾取后绑定
胸部 锁甲
1448 护甲
+86 敏捷
+121 耐力
+80 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度274点。
装备：提高致命一击等级86点。
装备：提高加速等级80点。

凋落屏障
拾取后绑定
副手 盾牌
8695 护甲
243 格挡
+80 力量
+108 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级42点。
装备：使你的闪躲等级提高34点。
装备：提高126点盾牌格挡值。

飞升流动长袍
拾取后绑定
胸部 布甲
347 护甲
+116 耐力
+116 智力
+94 精神
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级86点。

飞升流动法衣
拾取后绑定
胸部 布甲
347 护甲
+116 耐力
+116 智力
+94 精神
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级86点。

钢铁破刃匕
拾取后绑定
单手 匕首
242 - 364 伤害 速度 1.40
（每秒伤害216.4）
+58 敏捷
+66 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2263点。
装备：提高攻击强度84点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高33点。

高大巨怪链衫
拾取后绑定
胸部 铠甲
2588 护甲
+116 力量
+182 耐力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级102点。
装备：使你的熟练等级提高78点。
装备：使你的闪躲等级提高86点。

高大巨怪胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2588 护甲
+116 力量
+182 耐力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级102点。
装备：使你的熟练等级提高78点。
装备：使你的闪躲等级提高86点。

寒冰掘洞者束带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
814 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量124点。
装备：提高致命一击等级68点。
装备：每5秒恢复38点法力。

寒冰掘洞者腰带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
814 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量124点。
装备：提高致命一击等级68点。
装备：每5秒恢复38点法力。

狂野捕猎者披氅
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+77 敏捷
+85 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度98点。
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高加速等级57点。

狂野捕猎者披风
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+77 敏捷
+85 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度98点。
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高加速等级57点。

凛冬长靴
拾取后绑定
唯一
脚 皮甲
448 护甲
+86 耐力
+86 智力
+60 精神
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高致命一击等级76点。

龙龟倒钩
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
108 - 342 伤害 速度 1.80
（每秒伤害125.1）
+48 耐力
+65 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高983点。
装备：提高法术能量692点。
装备：提高命中等级51点。
装备：提高加速等级57点。

龙龟之刃
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
108 - 342 伤害 速度 1.80
（每秒伤害125.1）
+48 耐力
+65 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高983点。
装备：提高法术能量692点。
装备：提高命中等级51点。
装备：提高加速等级57点。

冥河破刃匕
拾取后绑定
单手 匕首
242 - 364 伤害 速度 1.40
（每秒伤害216.4）
+58 敏捷
+66 耐力
黄色插槽

插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2263点。
装备：提高攻击强度84点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高33点。

破碎野兽裹腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
570 护甲
+137 敏捷
+153 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度172点。
装备：提高加速等级102点。
装备：提高命中等级86点。

破碎野兽护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
570 护甲
+137 敏捷
+153 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度172点。
装备：提高加速等级102点。
装备：提高命中等级86点。

清新之风披鞶
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+65 耐力
+65 智力
+57 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高加速等级49点。

清新之风披巾
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+65 耐力
+65 智力
+57 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高加速等级49点。

水晶装甲先锋盾
拾取后绑定
副手 盾牌
8695 护甲
243 格挡
+80 力量
+108 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级42点。
装备：使你的闪躲等级提高34点。
装备：提高126点盾牌格挡值。

碎骨臂铠
拾取后绑定
手腕 铠甲
1132 护甲
+89 力量
+97 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级49点。
装备：使你的熟练等级提高57点。

碎骨护臂
拾取后绑定
手腕 铠甲
1132 护甲
+89 力量
+97 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级49点。
装备：使你的熟练等级提高57点。

无情风暴长靴
拾取后绑定
唯一
脚 皮甲
448 护甲
+86 耐力
+86 智力
+60 精神
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高致命一击等级76点。

阴晦迷雾腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
195 护甲
+86 耐力
+86 智力
+76 精神
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高加速等级60点。

阴晦迷雾之索
拾取后绑定
腰部 布甲
195 护甲
+86 耐力
+86 智力
+76 精神
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高加速等级60点。

勇武长靴
拾取后绑定
脚 铠甲
1779 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高致命一击等级60点。
装备：提高加速等级76点。

勇武胫甲
拾取后绑定
脚 铠甲
1779 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高致命一击等级60点。
装备：提高加速等级76点。

贾拉克瑟斯领主

10人—普通模式

先知束腰
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
746 护甲
+72 耐力
+66 智力
装备：提高法术能量105点。
装备：提高致命一击等级45点。
装备：每5秒恢复34点法力。

冬至腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
335 护甲
+68 耐力
+68 智力
+60 精神
红色插槽
插槽加成：+4精神
装备：提高法术能量96点。
装备：提高致命一击等级48点。

哨兵斥探护胫
拾取后绑定
脚 锁甲
911 护甲
+89 敏捷
+71 耐力
+47 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度119点。
装备：提高加速等级39点。
装备：提高致命一击等级52点。

守夜人短匕
拾取后绑定
单手 匕首
200 - 301 伤害 速度 1.40
（每秒伤害178.9）
+52 敏捷
+52 耐力
黄色插槽
插槽加成：+8攻击强度
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1738点。
装备：提高攻击强度62点。

装备：提高加速等级22点。
装备：提高命中等级37点。

巡界者徽记
拾取后绑定
手指
+61 敏捷
+68 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：你的护甲穿透等级提高39点。
装备：提高命中等级38点。
装备：提高攻击强度102点。

恶魔信使裹腿
拾取后绑定
腿部 布甲
278 护甲
+106 耐力
+86 智力
+86 精神
黄色插槽
插槽加成：+4精神
装备：提高法术能量132点。
装备：提高致命一击等级62点。

巡界者指环
拾取后绑定
手指
+61 敏捷
+68 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：你的护甲穿透等级提高39点。
装备：提高命中等级38点。
装备：提高攻击强度102点。

恶魔信使护腿
拾取后绑定
腿部 布甲
278 护甲
+106 耐力
+86 智力
+86 精神
黄色插槽
插槽加成：+4精神
装备：提高法术能量132点。
装备：提高致命一击等级62点。

战歌盗猎者护胫
拾取后绑定
脚 锁甲
911 护甲
+89 敏捷
+71 耐力
+47 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度119点。
装备：提高加速等级39点。
装备：提高致命一击等级52点。

暗矛仪式束带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
746 护甲
+72 耐力
+66 智力
装备：提高法术能量105点。
装备：提高致命一击等级45点。
装备：每5秒恢复27点法力。

束缚元素坠饰
拾取后绑定
颈部
+52 耐力
+50 智力
装备：提高法术能量78点。
装备：提高致命一击等级45点。
装备：每5秒恢复22点法力。

火焰风暴戒指
拾取后绑定
手指
+48 耐力
+52 智力
装备：提高法术能量78点。
装备：提高命中等级50点。
装备：提高致命一击等级36点。

束缚元素护符
拾取后绑定
颈部
+52 耐力
+50 智力
装备：提高法术能量78点。
装备：提高致命一击等级45点。
装备：每5秒恢复22点法力。

火焰风暴指环
拾取后绑定
手指
+48 耐力
+52 智力
装备：提高法术能量78点。
装备：提高命中等级50点。
装备：提高致命一击等级36点。

炼狱火之耐
拾取后绑定
颈部
+39 力量
+100 耐力
装备：提高防御等级45点。
装备：使你的闪躲等级提高45点。
装备：使你的熟练等级提高48点。

兽人亡刃
拾取后绑定
单手 匕首
200 - 301 伤害 速度 1.40
（每秒伤害178.9）
+52 敏捷
+52 耐力
黄色插槽
插槽加成：+8攻击强度
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1738点。
装备：提高攻击强度62点。
装备：提高加速等级22点。
装备：提高命中等级37点。

炼狱火之韧
拾取后绑定
颈部
+39 力量
+100 耐力
装备：提高防御等级45点。
装备：使你的闪躲等级提高45点。
装备：使你的熟练等级提高48点。

苦痛空间胫甲
拾取后绑定
脚 锁甲
911 护甲
+68 耐力
+68 智力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高法术能量96点。
装备：每5秒恢复26点法力。
装备：提高致命一击等级60点。

虚空勇士束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1332 护甲
+89 力量
+134 耐力
装备：提高防御等级47点。
装备：使你的闪躲等级提高57点。
装备：提高你的招架等级30点。

苦痛空间长靴
拾取后绑定
脚 锁甲
911 护甲
+68 耐力
+68 智力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高法术能量96点。
装备：每5秒恢复26点法力。
装备：提高致命一击等级60点。

虚空勇士腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1332 护甲
+89 力量
+134 耐力
装备：提高防御等级47点。
装备：使你的闪躲等级提高57点。
装备：提高你的招架等级30点。

虚空领主臂甲
拾取后绑定
手腕 铠甲
1036 护甲
+76 力量
+76 耐力
装备：提高致命一击等级39点。
装备：你的护甲穿透等级提高48点。

血蹄使节腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
335 护甲
+68 耐力
+68 智力
+60 精神
红色插槽
插槽加成：+4精神
装备：提高法术能量96点。
装备：提高致命一击等级48点。



虚空领主臂铠
拾取后绑定
手腕 铠甲
1036 护甲
+76 力量
+76 耐力
装备：提高致命一击等级39点。
装备：你的护甲穿透等级提高48点。

魔炫束腕
拾取后绑定
手腕 布甲
139 护甲
+49 耐力
+51 智力
装备：提高法术能量78点。
装备：提高命中等级36点。
装备：提高加速等级50点。

魔炫护腕
拾取后绑定
手腕 布甲
139 护甲
+49 耐力
+51 智力
装备：提高法术能量78点。
装备：提高命中等级36点。
装备：提高加速等级50点。

10人–英雄模式

战歌盗猎者护胫
拾取后绑定
脚 锁甲
951 护甲
+101 敏捷
+80 耐力
+49 智力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高加速等级39点。
装备：提高致命一击等级53点。

巡界者指环
拾取后绑定
手指
+70 敏捷
+77 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：你的护甲穿透等级提高44点。
装备：提高命中等级44点。
装备：提高攻击强度115点。

巡界者徽记
拾取后绑定
手指
+70 敏捷
+77 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：你的护甲穿透等级提高44点。
装备：提高命中等级44点。
装备：提高攻击强度115点。

血蹄使节腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
350 护甲
+77 耐力
+77 智力
+64 精神
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6精神
装备：提高法术能量99点。
装备：提高致命一击等级51点。

虚空勇士腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+97 力量
+139 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级49点。
装备：使你的闪躲等级提高64点。
装备：提高你的招架等级34点。

虚空勇士束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+97 力量
+139 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级49点。
装备：使你的闪躲等级提高64点。
装备：提高你的招架等级34点。

虚空领主臂铠
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
红色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级36点。
装备：你的护甲穿透等级提高54点。

虚空领主臂甲
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
红色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级36点。
装备：你的护甲穿透等级提高54点。

先知束腰
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
778 护甲
+75 耐力
+71 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级51点。
装备：每5秒恢复38点法力。

图样：珠宝缀饰巫师护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制珠宝缀饰巫师护腕。
珠宝缀饰巫师护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
装备：提高加速等级50点。
需要：法纹布(8) 祖尔之眼(1) 绯色红宝石(1) 威严锆石(1) 十字军宝珠(4)

图样：月蚀护胸
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月蚀护胸。
月蚀护胸
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+82 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级74点。
需要：重北风皮革(24) 永恒生命(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：迅亡护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作迅亡护腕。
迅亡护腕
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+68 敏捷
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高加速等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒暗影(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：十字军龙鳞胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞胸甲。
十字军龙鳞胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+120 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度149点。



装备：你的护甲穿透等级提高82点。
装备：提高加速等级63点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 永恒生命(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：十字军龙鳞护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞护腕。
十字军龙鳞护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+68 敏捷
+40 耐力
+40 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级32点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：骑士克星壳甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作骑士克星壳甲。
骑士克星壳甲
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+112 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度181点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
装备：提高命中等级82点。
需要：重北风皮革(24) 永恒暗影(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：梅林之袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制梅林之袍。
梅林之袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级66点。
“记得，总是有些东西比你还聪明。”
需要：黯纹布(8) 法纹布(8) 梦境裂片(8) 十字军宝珠(8)

图样：皇家月幕护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕护腕。
皇家月幕护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：月幕布(12) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕长袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕长袍。
皇家月幕长袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
需要：月幕布(20) 王者琥珀(2) 十字军宝珠(8)

图样：黑色甲壳护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作黑色甲壳护腕。
黑色甲壳护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 深渊水晶(4) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：蛊惑奈幽胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作蛊惑奈幽胸甲。
蛊惑奈幽胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 永恒空气(8) 强效宇宙精华(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

束缚元素坠饰
拾取后绑定
颈部
+59 耐力
+57 智力
黄色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：每5秒恢复21点法力。

束缚元素护符
拾取后绑定
颈部
+59 耐力
+57 智力
黄色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：每5秒恢复21点法力。

兽人亡刃
拾取后绑定
单手 匕首
220 - 330 伤害 速度 1.40
（每秒伤害196.4）
+58 敏捷
+58 耐力
黄色插槽
插槽加成：+8攻击强度
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1983点。
装备：提高攻击强度73点。
装备：提高加速等级26点。
装备：提高命中等级42点。

守夜人短匕
拾取后绑定
单手 匕首
220 - 330 伤害 速度 1.40
（每秒伤害196.4）
+58 敏捷
+58 耐力
黄色插槽
插槽加成：+8攻击强度
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1983点。
装备：提高攻击强度73点。
装备：提高加速等级26点。
装备：提高命中等级42点。

设计图：泰坦钢锐铠
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢锐铠。
泰坦钢锐铠
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+131 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
需要：泰坦锻钢锭(10) 致命萨钢短匕(4) 十字军宝珠(8)

设计图：泰坦钢刺卫
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢刺卫。
泰坦钢刺卫
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级42点。
装备：你的护甲穿透等级提高50点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 报复束腕(1) 十字军宝珠(4)

设计图：日铸胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸胸甲。
日铸胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：泰坦锻钢锭(10) 永恒生命(20) 十字军宝珠(8)

设计图：日铸护腕
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸护腕。
日铸护腕
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：泰坦锻钢锭(8) 永恒生命(12) 十字军宝珠(4)

设计图：白骑士胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造白骑士胸甲。
白骑士胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 力量
+168 耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级71点。
装备：提高你的招架等级63点。
装备：使你的闪躲等级提高55点。
需要：泰坦锻钢锭(12) 永恒生命(8) 威严锆石(2) 十字军宝珠(8)

哨兵斥探护胫
拾取后绑定
脚 锁甲
951 护甲
+101 敏捷
+80 耐力
+49 智力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高加速等级39点。
装备：提高致命一击等级53点。

魔炫束腕
拾取后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+56 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高法术能量80点。
装备：提高命中等级33点。
装备：提高加速等级56点。

魔炫护腕
拾取后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+56 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高法术能量80点。
装备：提高命中等级33点。
装备：提高加速等级56点。

炼狱火之韧
拾取后绑定
颈部
+40 力量
+114 耐力
红色插槽
插槽加成：+4闪躲等级
装备：提高防御等级46点。
装备：使你的闪躲等级提高50点。
装备：使你的熟练等级提高46点。

炼狱火之耐
拾取后绑定
颈部
+40 力量
+114 耐力
红色插槽
插槽加成：+4闪躲等级
装备：提高防御等级46点。
装备：使你的闪躲等级提高50点。
装备：使你的熟练等级提高46点。

苦痛空间胫甲
拾取后绑定
脚 锁甲
951 护甲
+77 耐力
+77 智力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高法术能量99点。
装备：每5秒恢复26点法力。
装备：提高致命一击等级67点。

苦痛空间长靴
拾取后绑定
脚 锁甲
951 护甲
+77 耐力
+77 智力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高法术能量99点。
装备：每5秒恢复26点法力。
装备：提高致命一击等级67点。

火焰风暴指环
拾取后绑定
手指
+54 耐力
+59 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高命中等级56点。
装备：提高致命一击等级33点。

火焰风暴戒指
拾取后绑定
手指
+54 耐力
+59 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高命中等级56点。
装备：提高致命一击等级33点。

恶魔信使护腿
拾取后绑定
腿部 布甲
290 护甲
+119 耐力
+89 智力
+89 精神
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6精神
装备：提高法术能量150点。
装备：提高致命一击等级71点。

恶魔信使裹腿
拾取后绑定
腿部 布甲
290 护甲
+119 耐力
+89 智力
+89 精神
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6精神
装备：提高法术能量150点。
装备：提高致命一击等级71点。

冬至腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
350 护甲
+77 耐力
+77 智力



+64 精神
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6精神
装备：提高法术能量99点。
装备：提高致命一击等级51点。

暗矛仪式束带
拾取后绑定
唯一
腰部 锁甲
778 护甲
+75 耐力
+71 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级51点。
装备：每5秒恢复38点法力。

25人—普通模式
灾难命运胸衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+120 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度149点。
装备：提高致命一击等级90点。
装备：提高加速等级90点。

灾难命运外衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+120 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度149点。
装备：提高致命一击等级90点。
装备：提高加速等级90点。

血之烈怒
拾取后绑定
单手 斧
206 - 384 伤害 速度 1.50
（每秒伤害196.7）
+58 敏捷
+58 耐力
装备：提高攻击强度78点。
装备：提高致命一击等级39点。
装备：你的护甲穿透等级提高39点。

血浴腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+107 力量
+115 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级59点。
装备：使你的熟练等级提高67点。

血浴束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+107 力量
+115 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级59点。
装备：使你的熟练等级提高67点。

无心之罪咒符
拾取后绑定
副手
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级50点。

违罪符记
拾取后绑定
副手
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级50点。

亡镞之弩
拾取后绑定
远程 弩
494 - 694 伤害 速度 2.80
（每秒伤害212.2）
+43 敏捷
+43 耐力
装备：提高攻击强度57点。
装备：提高加速等级28点。
装备：你的护甲穿透等级提高28点。

图样：珠宝缀饰巫师护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制珠宝缀饰巫师护腕。
珠宝缀饰巫师护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
装备：提高加速等级50点。
需要：法纹布(8) 祖尔之眼(1) 绯色红宝石(1) 威严锆石(1) 十字军宝珠(4)

图样：月影臂甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月影臂甲。
月影臂甲
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒生命(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月蚀护胸
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月蚀护胸。
月蚀护胸
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+82 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级74点。
需要：重北风皮革(24) 永恒生命(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：迅亡护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作迅亡护腕。
迅亡护腕
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+68 敏捷
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高加速等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒暗影(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：十字军龙鳞胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞胸甲。
十字军龙鳞胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+120 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度149点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。
装备：提高加速等级63点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 永恒生命(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：十字军龙鳞护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞护腕。
十字军龙鳞护腕
装备后绑定



手腕 锁甲
605 护甲
+68 敏捷
+40 耐力
+40 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级32点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：骑士克星壳甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作骑士克星壳甲。
骑士克星壳甲
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+112 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度181点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
装备：提高命中等级82点。
需要：重北风皮革(24) 永恒暗影(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：梅林之袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制梅林之袍。
梅林之袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级66点。
“记得，总是有些东西比你还聪明。”

需要：黯纹布(8) 法纹布(8) 梦境裂片(8) 十字军宝珠(8)

图样：皇家月幕护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕护腕。
皇家月幕护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：月幕布(12) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕长袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕长袍。
皇家月幕长袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
需要：月幕布(20) 王者琥珀(2) 十字军宝珠(8)

图样：黑色甲壳护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作黑色甲壳护腕。
黑色甲壳护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。

需要：奈幽虫族甲壳质(40) 深渊水晶(4) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：蛊惑奈幽胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作蛊惑奈幽胸甲。
蛊惑奈幽胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 永恒空气(8) 强效宇宙精华(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

衰退圣光腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高致命一击等级80点。
装备：提高加速等级84点。

衰退圣光护腿
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高致命一击等级80点。
装备：提高加速等级84点。

舒缓之触束裤
拾取后绑定

腿部 布甲
290 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级74点。

舒缓之触护腿
拾取后绑定
腿部 布甲
290 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级74点。

狮首斩刃斧
拾取后绑定
单手 斧
206 - 384 伤害 速度 1.50
（每秒伤害196.7）
+58 敏捷
+58 耐力
装备：提高攻击强度78点。
装备：提高致命一击等级39点。
装备：你的护甲穿透等级提高39点。

设计图：泰坦钢锐铠
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢锐铠。
泰坦钢锐铠
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+131 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
需要：泰坦锻钢锭(10) 致命萨钢短匕(4) 十字军宝珠(8)

设计图：泰坦钢刺卫
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢刺卫。
泰坦钢刺卫
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级42点。
装备：你的护甲穿透等级提高50点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 报复束腕(1) 十字军宝珠(4)

设计图：萨钢破剑者
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造萨钢破剑者。
萨钢破剑者
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：提高命中等级38点。
装备：使你的闪躲等级提高42点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 萨钢锭(20) 十字军宝珠(4)

设计图：日铸胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸胸甲。
日铸胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：泰坦锻钢锭(10) 永恒生命(20) 十字军宝珠(8)

设计图：日铸护腕
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸护腕。
日铸护腕
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：泰坦锻钢锭(8) 永恒生命(12) 十字军宝珠(4)

设计图：白骑士胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造白骑士胸甲。
白骑士胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 力量
+168 耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级71点。
装备：提高你的招架等级63点。
装备：使你的闪躲等级提高55点。
需要：泰坦锻钢锭(12) 永恒生命(8) 威严锆石(2) 十字军宝珠(8)

锐爪击
拾取后绑定
远程 弩
494 - 694 伤害 速度 2.80
（每秒伤害212.2）
+43 敏捷
+43 耐力
装备：提高攻击强度57点。
装备：提高加速等级28点。
装备：你的护甲穿透等级提高28点。

秋柳束腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。

秋柳护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。

破晓者胫甲
拾取后绑定
脚 铠甲
1700 护甲
+101 力量
+139 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级53点。
装备：提高你的招架等级53点。
装备：使你的闪躲等级提高45点。

破晓者护胫
拾取后绑定
脚 铠甲
1700 护甲
+101 力量
+139 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级53点。
装备：提高你的招架等级53点。
装备：使你的闪躲等级提高45点。

模糊预兆护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：每5秒恢复25点法力。
装备：提高致命一击等级50点。

模糊预兆裹腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：每5秒恢复25点法力。
装备：提高致命一击等级50点。

落败抚慰
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高法术能量150点。
装备：每当你施放助益法术时，可获得每5秒16点法力，持续10秒。最多可堆叠8次。

狂热献身腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+103 力量
+180 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级90点。
装备：提高你的招架等级74点。
装备：使你的熟练等级提高69点。

狂热献身腿甲
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+103 力量
+180 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级90点。
装备：提高你的招架等级74点。
装备：使你的熟练等级提高69点。

恶魔领主之傲
拾取后绑定
背部 布甲
166 护甲
+58 力量
+114 耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：使你的闪躲等级提高50点。



装备：使你的熟练等级提高38点。

恶魔领主的蕴藏
拾取后绑定
颈部
+76 敏捷
+76 耐力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级54点。
装备：提高加速等级44点。

堕落抚慰
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高法术能量150点。
装备：每当你施放助益法术时，可获得每5秒16点法力，持续10秒。最多可堆叠8次。

暗瘾者戒指
装备后绑定
手指
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复25点法力。

暗瘾者环戒
装备后绑定
手指
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复25点法力。

埃雷达尔之傲
拾取后绑定
背部 布甲
166 护甲
+58 力量
+114 耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：使你的闪躲等级提高50点。
装备：使你的熟练等级提高38点。

埃雷达尔的蕴藏
拾取后绑定
颈部
+76 敏捷
+76 耐力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级54点。
装备：提高加速等级44点。

25人—英雄模式

灾难命运胸衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
652 护甲
+137 敏捷
+153 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度172点。
装备：提高致命一击等级86点。
装备：提高加速等级102点。

灾难命运外衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
652 护甲
+137 敏捷
+153 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+12攻击强度
装备：提高攻击强度172点。
装备：提高致命一击等级86点。
装备：提高加速等级102点。

血之烈怒
拾取后绑定
单手 斧
227 - 423 伤害 速度 1.50
（每秒伤害216.7）
+66 敏捷
+66 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度72点。
装备：提高致命一击等级36点。
装备：你的护甲穿透等级提高44点。

血浴腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1455 护甲
+114 力量
+129 耐力
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级68点。
装备：使你的熟练等级提高68点。

血浴束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1455 护甲
+114 力量
+129 耐力
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级68点。
装备：使你的熟练等级提高68点。

无心之罪咒符
拾取后绑定
副手
+65 耐力
+65 智力
装备：提高法术能量100点。
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高命中等级57点。

违罪符记
拾取后绑定
副手
+65 耐力
+65 智力
装备：提高法术能量100点。
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高命中等级57点。

亡铩之弩
拾取后绑定
远程弩
564 - 784 伤害 速度 2.80
（每秒伤害240.7）
+40 敏捷
+48 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度49点。
装备：提高加速等级32点。
装备：你的护甲穿透等级提高32点。

衰退圣光腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2264 护甲
+116 耐力
+116 智力
蓝色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高致命一击等级88点。
装备：提高加速等级92点。

衰退圣光护腿
拾取后绑定
腿部 铠甲
2264 护甲
+116 耐力
+116 智力
蓝色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高致命一击等级88点。
装备：提高加速等级92点。

舒缓之触束裤
拾取后绑定
腿部 布甲
303 护甲
+116 耐力
+116 智力
+94 精神
红色插槽
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级86点。

舒缓之触护腿
拾取后绑定
腿部 布甲
303 护甲
+116 耐力
+116 智力
+94 精神
红色插槽
蓝色插槽
蓝色插槽



插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级86点。

狮首斩刃斧
拾取后绑定
单手 斧
227 - 423 伤害 速度 1.50
（每秒伤害216.7）
+66 敏捷
+66 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度72点。
装备：提高致命一击等级36点。
装备：你的护甲穿透等级提高44点。

锐爪击
拾取后绑定
远程 弩
564 - 784 伤害 速度 2.80
（每秒伤害240.7）
+40 敏捷
+48 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度49点。
装备：提高加速等级32点。
装备：你的护甲穿透等级提高32点。

秋柳束腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
285 护甲
+65 耐力
+65 智力
+49 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高加速等级57点。

秋柳护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
285 护甲
+65 耐力
+65 智力
+49 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高加速等级57点。

破晓者胫甲
拾取后绑定
脚 铠甲
1779 护甲
+114 力量
+146 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级60点。
装备：提高你的招架等级52点。
装备：使你的闪躲等级提高52点。

破晓者护胫
拾取后绑定
脚 铠甲
1779 护甲
+114 力量
+146 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级60点。
装备：提高你的招架等级52点。
装备：使你的闪躲等级提高52点。

模糊预兆护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
633 护甲
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：每5秒恢复28点法力。
装备：提高致命一击等级49点。

模糊预兆裹腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
633 护甲
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：每5秒恢复28点法力。
装备：提高致命一击等级49点。

落败抚慰
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高法术能量168点。
装备：每当你施放助益法术时，可获得每5秒18点法力，持续10秒。最多可堆叠8次。

狂热献身腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2264 护甲
+116 力量
+194 耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级94点。
装备：提高你的招架等级86点。
装备：使你的熟练等级提高78点。

狂热献身腿甲
拾取后绑定
腿部 铠甲
2264 护甲
+116 力量
+194 耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级94点。
装备：提高你的招架等级86点。
装备：使你的熟练等级提高78点。

恶魔领主之傲
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+65 力量
+116 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级57点。
装备：使你的闪躲等级提高49点。
装备：使你的熟练等级提高43点。

恶魔领主的蕴藏
拾取后绑定
颈部
+77 敏捷
+85 耐力
红色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度98点。
装备：提高致命一击等级61点。
装备：提高加速等级50点。

堕落抚慰
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高法术能量168点。
装备：每当你施放助益法术时，可获得每5秒18点法力，持续10秒。最多可堆叠8次。

暗痣者戒指
拾取后绑定
手指
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高加速等级49点。
装备：每5秒恢复28点法力。

暗痣者环戒
拾取后绑定
手指
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高加速等级49点。
装备：每5秒恢复28点法力。

埃雷达尔之傲
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+65 力量
+116 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级57点。
装备：使你的闪躲等级提高49点。
装备：使你的熟练等级提高43点。

埃雷达尔的蕴藏
拾取后绑定
颈部
+77 敏捷
+85 耐力
红色插槽

插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度98点。
装备：提高致命一击等级61点。
装备：提高加速等级50点

各阵营勇士：联盟/部落战队

10人–普通模式

白银刺客手套
拾取后绑定
手 皮甲
373 护甲
+85 敏捷
+64 耐力
红色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度139点。
装备：提高致命一击等级54点。
装备：你的护甲穿透等级提高54点。

白银防卫者肩铠
拾取后绑定
肩部 铠甲
1777 护甲
+81 力量
+134 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4招架等级
装备：提高防御等级39点。
装备：提高你的招架等级41点。
装备：151点。

白银魔导师便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
218 护甲
+64 耐力
+69 智力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高法术能量100点。
装备：提高命中等级40点。
装备：提高致命一击等级64点。

白银使徒之刃
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
88 - 283 伤害 速度 1.80
（每秒伤害103.3）
+39 耐力
+43 智力
红色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高679点。
装备：提高法术能量550点。
装备：提高加速等级52点。
装备：提高致命一击等级32点。

白银勇士面铠
拾取后绑定
头部 铠甲
1925 护甲
+121 力量
+125 耐力
变换插槽
红色插槽
插槽加成：+8致命一击等级
装备：提高致命一击等级59点。
装备：提高加速等级76点。

白银游侠头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1077 护甲
+108 敏捷
+78 耐力
+63 智力
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度161点。
装备：提高致命一击等级76点。
装备：提高命中等级41点。

被遗忘者的报复
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：使你的熟练等级提高83点。
使用：每当你击中一名敌人时，可获得215点攻击强度，最多可堆叠5次。整体效果可持续20秒。

夺日者刺客手套
拾取后绑定
手 皮甲
373 护甲
+85 敏捷
+64 耐力
红色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度139点。
装备：提高致命一击等级54点。
装备：你的护甲穿透等级提高54点。

夺日者防卫者肩铠
拾取后绑定
肩部 铠甲
1777 护甲
+81 力量
+134 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4招架等级
装备：提高防御等级39点。
装备：提高你的招架等级41点。
装备：151点。

夺日者魔导师便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
218 护甲
+64 耐力
+69 智力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高法术能量100点。
装备：提高命中等级40点。
装备：提高致命一击等级64点。

夺日者使徒之刃
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
88 - 283 伤害 速度 1.80
（每秒伤害103.3）
+39 耐力
+43 智力
红色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高679点。
装备：提高法术能量550点。
装备：提高加速等级52点。
装备：提高致命一击等级32点。

夺日者勇士面铠
拾取后绑定
头部 铠甲
1925 护甲
+121 力量
+125 耐力
变换插槽
红色插槽
插槽加成：+8致命一击等级
装备：提高致命一击等级59点。
装备：提高加速等级76点。

夺日者游侠头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1077 护甲
+108 敏捷
+78 耐力
+63 智力
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度161点。
装备：提高致命一击等级76点。
装备：提高命中等级41点。

胜者之唤
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：使你的熟练等级提高83点。
使用：每当你击中一名敌人时，可获得215点攻击强度，最多可堆叠5次。整体效果可持续20秒。

束缚之光
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：每5秒恢复57点法力。
使用：每当你施放助益法术时，可获得66点法术能量，最多可堆叠8次，整体效果可持续20秒。

束缚之石
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：每5秒恢复57点法力。
使用：每当你施放助益法术时，可获得66点法术能量，最多可堆叠8次，整体效果可持续20秒。

霜诞狂热
拾取后绑定
唯一
饰品

装备：使你的闪躲等级提高114点。
使用：每当你受到攻击时，可获得1265点护甲值，最多可堆叠5次。整体效果可持续20秒。

伊崔格之誓
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：使你的闪躲等级提高114点。
使用：每当你受到攻击时，可获得1265点护甲值，最多可堆叠5次。整体效果可持续20秒。

易变之力神像
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高致命一击等级114点。
使用：每当你施放有害法术时，可获得57点加速等级，最多可堆叠8次。整体效果可持续20秒。

易变之力咒符
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高致命一击等级114点。
使用：每当你施放有害法术时，可获得57点加速等级，最多可堆叠8次。整体效果可持续20秒。

10人—英雄模式

白银刺客手套
拾取后绑定
手 皮甲
389 护甲
+97 敏捷
+57 耐力
红色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度145点。
装备：提高致命一击等级61点。
装备：你的护甲穿透等级提高61点。

白银防卫者肩铠
拾取后绑定
肩部 铠甲
1854 护甲
+91 力量
+139 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6招架等级
装备：提高防御等级43点。
装备：提高你的招架等级45点。

白银魔导师便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
228 护甲
+72 耐力
+70 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高法术能量104点。
装备：提高命中等级47点。
装备：提高致命一击等级72点。

白银使徒之刃
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
97 - 310 伤害 速度 1.80
（每秒伤害113.3）
+44 耐力
+49 智力
红色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高819点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高加速等级58点。
装备：提高致命一击等级37点。

白银勇士面铠
拾取后绑定
头部 铠甲
2009 护甲
+139 力量
+143 耐力
变换插槽
红色插槽
插槽加成：+8致命一击等级
装备：提高致命一击等级69点。
装备：提高加速等级86点。

白银游侠头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1124 护甲
+124 敏捷
+90 耐力
+71 智力
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度181点。
装备：提高致命一击等级86点。
装备：提高命中等级50点。

被遗忘者的报复
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：使你的熟练等级提高83点。
使用：每当你击中一名敌人时，可获得250点攻击强度，最多可堆叠5次。整体效果可持续20秒。

夺日者刺客手套
拾取后绑定
手 皮甲
389 护甲
+97 敏捷
+57 耐力
红色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度145点。
装备：提高致命一击等级61点。
装备：你的护甲穿透等级提高61点。

夺日者防卫者肩铠
拾取后绑定
肩部 铠甲
1854 护甲
+91 力量
+139 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6招架等级
装备：提高防御等级43点。
装备：提高你的招架等级45点。
装备：171点。

夺日者魔导师便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
228 护甲
+72 耐力
+70 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高法术能量104点。
装备：提高命中等级47点。
装备：提高致命一击等级72点。

夺日者使徒之刃
拾取后绑定
唯一
主手 匕首
97 - 310 伤害 速度 1.80
（每秒伤害113.3）
+44 耐力
+49 智力
红色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高819点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高加速等级58点。
装备：提高致命一击等级37点。

夺日者勇士面铠
拾取后绑定
头部 铠甲
2009 护甲
+139 力量
+143 耐力
变换插槽
红色插槽
插槽加成：+8致命一击等级
装备：提高致命一击等级69点。
装备：提高加速等级86点。

夺日者游侠头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1124 护甲
+124 敏捷
+90 耐力
+71 智力
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度181点。
装备：提高致命一击等级86点。
装备：提高命中等级50点。

胜者之唤
拾取后绑定
唯一
饰品

装备：使你的熟练等级提高83点。
使用：每当你击中一名敌人时，可获得250点攻击强度，最多可堆叠5次。整体效果可持续20秒。

束缚之光
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：每5秒恢复63点法力。
使用：每当你施放助益法术时，可获得74点法术能量，最多可堆叠8次，整体效果可持续20秒。

束缚之石
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：每5秒恢复63点法力。
使用：每当你施放助益法术时，可获得74点法术能量，最多可堆叠8次，整体效果可持续20秒。

霜诞狂热
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：使你的闪躲等级提高126点。
使用：每当你受到攻击时，可获得1422点护甲值，最多可堆叠5次。整体效果可持续20秒。

伊崔格之誓
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：使你的闪躲等级提高126点。
使用：每当你受到攻击时，可获得1422点护甲值，最多可堆叠5次。整体效果可持续20秒。

易变之力神像
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高致命一击等级126点。
使用：每当你施放有害法术时，可获得64点加速等级，最多可堆叠8次。整体效果可持续20秒。

易变之力咒符
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高致命一击等级126点。
使用：每当你施放有害法术时，可获得64点加速等级，最多可堆叠8次。整体效果可持续20秒。

25人—普通模式

冰行者之足靴
拾取后绑定
脚 皮甲
428 护甲
+93 敏捷
+101 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级67点。
装备：你的护甲穿透等级提高59点。

冰行者足靴
拾取后绑定
脚 皮甲
428 护甲
+93 敏捷
+101 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级67点。
装备：你的护甲穿透等级提高59点。

刺骨寒冻之索
拾取后绑定
腰部 布甲
186 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级72点。
装备：提高命中等级51点。

刺骨寒冻腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
186 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级72点。
装备：提高命中等级51点。

大地震颤胫甲
拾取后绑定
脚 锁甲
951 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级67点。
装备：提高致命一击等级59点。

大地震颤长靴
拾取后绑定
脚 锁甲
951 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级67点。
装备：提高致命一击等级59点。

悲伤寡妇便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
228 护甲
+77 耐力
+77 智力
+67 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级59点。

悲伤寡妇长靴
拾取后绑定
脚 布甲
228 护甲
+77 耐力
+77 智力
+67 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级59点。

断系护腕
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：每5秒恢复25点法力。

断系护臂
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：每5秒恢复25点法力。

未言残杀护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+76 敏捷
+40 耐力
+40 智力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高40点。

染血伤痕束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+101 力量
+139 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级53点。
装备：使你的闪躲等级提高45点。

装备：提高你的招架等级53点。

染血伤痕腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+101 力量
+139 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级53点。
装备：使你的闪躲等级提高45点。
装备：提高你的招架等级53点。

正义使者
拾取后绑定
双手 斧
736 - 1105 伤害 速度 3.60
（每秒伤害255.7）
+147 力量
+155 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级90点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。

决心堡垒
拾取后绑定
副手 盾牌
8309 护甲
232 格挡
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。
装备：提高致命一击等级50点。

无情侵略戒指
拾取后绑定
手指
+76 敏捷
+76 耐力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级54点。
装备：提高加速等级44点。

无情侵略指环
拾取后绑定
手指
+76 敏捷
+76 耐力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级54点。
装备：提高加速等级44点。

无声残杀护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+76 敏捷
+40 耐力
+40 智力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高40点。

狂热的活力
拾取后绑定
唯一
饰品
+192 耐力
使用：提高4610点生命力上限，持续15秒。与其他战斗大师饰品共用相同的冷却时间。

破碎友谊法衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级74点。

破碎友谊长袍
拾取后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量140
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级74点。

移位披风
装备后绑定
背部 布甲
166 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。
装备：提高命中等级50点。

移位罩壁
装备后绑定
背部 布甲
166 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。
装备：提高命中等级50点。

纯净堡垒
拾取后绑定
副手 盾牌
8309 护甲
232 格挡
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。
装备：提高致命一击等级50点。

萨崔娜的阻碍甲虫
拾取后绑定
唯一
饰品
+192 耐力
使用：提高4610点生命力上限，持续15秒。与其他战斗大师饰品共用相同的冷却时间。

隐匿仇恨腿甲
拾取后绑定
腿部 锁甲
1211 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级74点。
装备：每5秒恢复45点法力。

隐匿仇恨护腿
拾取后绑定
腿部 锁甲
1211 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级74点。
装备：每5秒恢复45点法力。

双刃屠斧
拾取后绑定
双手 斧
736 - 1105 伤害 速度 3.60
（每秒伤害255.7）
+147 力量
+155 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级90点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。

霜狼英雄胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+139 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高命中等级74点。
装备：提高加速等级90点。

霜诞英雄胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+139 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高命中等级74点。
装备：提高加速等级90点。

25人—英雄模式

冰行者之足靴
拾取后绑定
脚 皮甲
448 护甲
+98 敏捷
+114 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度135点。



装备：提高命中等级76点。
装备：你的护甲穿透等级提高68点。

冰行者足靴
拾取后绑定
脚 皮甲
448 护甲
+98 敏捷
+114 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级76点。
装备：你的护甲穿透等级提高68点。

刺骨寒冻之索
拾取后绑定
腰部 布甲
195 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高致命一击等级73点。
装备：提高命中等级58点。

刺骨寒冻腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
195 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高致命一击等级73点。
装备：提高命中等级58点。

大地震颤胫甲
拾取后绑定
脚 锁甲
995 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。

装备：提高加速等级76点。
装备：提高致命一击等级60点。

大地震颤长靴
拾取后绑定
脚 锁甲
995 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高加速等级76点。
装备：提高致命一击等级60点。

悲伤寡妇便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
238 护甲
+86 耐力
+86 智力
+76 精神
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量124点。
装备：提高加速等级68点。

悲伤寡妇长靴
拾取后绑定
脚 布甲
238 护甲
+86 耐力
+86 智力
+76 精神
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量124点。
装备：提高加速等级68点。

断系护腕
拾取后绑定
手腕 铠甲
1132 护甲
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高致命一击等级57点。
装备：每5秒恢复24点法力。

断系护臂
拾取后绑定
手腕 铠甲
1132 护甲
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高致命一击等级57点。
装备：每5秒恢复24点法力。

未言残杀护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
633 护甲
+77 敏捷
+45 耐力
+45 智力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度114点。
装备：提高致命一击等级49点。
装备：你的护甲穿透等级提高45点。

染血伤痕束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1455 护甲
+114 力量
+146 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级60点。
装备：使你的闪躲等级提高44点。
装备：提高你的招架等级60点。

染血伤痕腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1455 护甲
+114 力量
+146 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级60点。
装备：使你的闪躲等级提高44点。
装备：提高你的招架等级60点。

正义使者
拾取后绑定
双手 斧
811 - 1217 伤害 速度 3.60
（每秒伤害281.7）
+158 力量
+174 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级94点。
装备：你的护甲穿透等级提高94点。

决心堡垒
拾取后绑定
副手 盾牌
8695 护甲
243 格挡
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量100点。
装备：提高加速等级57点。
装备：提高致命一击等级57点。

无情侵略戒指
拾取后绑定
手指
+77 敏捷
+85 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度98点。
装备：提高致命一击等级61点。
装备：提高加速等级50点。

无情侵略指环
拾取后绑定
手指
+77 敏捷
+85 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度98点。
装备：提高致命一击等级61点。
装备：提高加速等级50点。

无声残杀护腕
拾取后绑定
手腕 锁甲
633 护甲
+77 敏捷
+45 耐力

+45 智力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度114点。
装备：提高致命一击等级49点。
装备：你的护甲穿透等级提高45点。

狂热的活力
拾取后绑定
唯一
饰品
+216 耐力
使用：提高5186点生命力上限，持续15秒。与其他战斗大师饰品共用相同的冷却时间。

破碎友谊法衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
652 护甲
+116 耐力
+116 智力
+102 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级78点。

破碎友谊长袍
拾取后绑定
胸部 皮甲
652 护甲
+116 耐力
+116 智力
+102 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级78点。

移位披风
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高加速等级57点。
装备：提高命中等级49点。

移位罩氅
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高加速等级57点。
装备：提高命中等级49点。

纯净堡垒
拾取后绑定
副手 盾牌
8695 护甲
243 格挡
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量100点。
装备：提高加速等级57点。
装备：提高致命一击等级57点。

萨崔娜的阻碍甲虫
拾取后绑定
唯一
饰品
+216 耐力
使用：提高5186点生命力上限，持续15秒。与其他战斗大师饰品共用相同的冷却时间。

隐匿仇恨腿甲
拾取后绑定
腿部 锁甲
1267 护甲
+116 耐力
+116 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级86点。
装备：每5秒恢复47点法力。

隐匿仇恨护腿
拾取后绑定
腿部 锁甲
1267 护甲
+116 耐力
+116 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级86点。
装备：每5秒恢复47点法力。

双刃屠斧
拾取后绑定
双手 斧
811 - 1217 伤害 速度 3.60
（每秒伤害281.7）
+158 力量
+174 耐力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级94点。
装备：你的护甲穿透等级提高94点。

霜狼英雄胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2588 护甲
+158 力量
+174 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高命中等级86点。
装备：提高加速等级102点。

霜诞英雄胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2588 护甲
+158 力量
+174 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高命中等级86点。
装备：提高加速等级102点。

华尔琪双子：菲欧拉·光寂／艾狄丝·暗寂

10人–普通模式

光寂汇聚
拾取后绑定
副手
+51 耐力
+48 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量69点。
装备：提高命中等级37点。
装备：提高加速等级45点。

冰瀑之刃
拾取后绑定
单手 匕首
257 - 387 伤害 速度 1.80
（每秒伤害178.9）
+52 敏捷
+33 耐力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1737点。
装备：提高致命一击等级36点。
装备：你的护甲穿透等级提高32点。
装备：提高攻击强度83点。

启蒙
拾取后绑定
双手 法杖
342 - 632 伤害 速度 3.10
（每秒伤害157.1）
+72 耐力
+92 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6加速等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1432点。
装备：提高法术能量550点。
装备：提高加速等级108点。
装备：提高致命一击等级113点。

启迪
拾取后绑定
双手 法杖
342 - 632 伤害 速度 3.10
（每秒伤害157.1）
+72 耐力
+92 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6加速等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1432点。



装备：提高法术能量550点。
装备：提高加速等级108点。
装备：提高致命一击等级113点。

外交手段
拾取后绑定
远程 枪械
387 - 660 伤害 速度 2.80
（每秒伤害187.1）
+35 敏捷
+20 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度59点。
装备：提高致命一击等级26点。
装备：提高命中等级15点。

天敌之刃
拾取后绑定
单手 匕首
257 - 387 伤害 速度 1.80
（每秒伤害178.9）
+52 敏捷
+33 耐力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1737点。
装备：提高致命一击等级36点。
装备：你的护甲穿透等级提高32点。
装备：提高攻击强度83点。

徘徊漩涡胫甲
拾取后绑定
脚 铠甲
1629 护甲
+60 力量
+134 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4闪躲等级
装备：提高防御等级45点。
装备：使你的闪躲等级提高68点。
装备：提高命中等级40点。

徘徊漩涡护胫
拾取后绑定
脚 铠甲
1629 护甲
+60 力量
+134 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4闪躲等级
装备：提高防御等级45点。
装备：使你的闪躲等级提高68点。
装备：提高命中等级40点。

悲悼灵魂便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
218 护甲
+68 耐力
+68 智力
+52 精神
装备：提高法术能量105点。
装备：提高致命一击等级64点。

悲悼灵魂长靴
拾取后绑定
脚 布甲
218 护甲
+68 耐力
+68 智力
+52 精神
装备：提高法术能量105点。
装备：提高致命一击等级64点。

暗寂坠饰
拾取后绑定
颈部
+47 耐力
+51 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量69点。
装备：提高致命一击等级46点。
装备：提高命中等级36点。

暗寂护符
拾取后绑定
颈部
+47 耐力
+51 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量69点。
装备：提高致命一击等级46点。
装备：提高命中等级36点。

朦胧暗影手套
拾取后绑定
手 布甲
198 护甲
+68 耐力
+60 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：提高法术能量96点。
装备：提高命中等级44点。
装备：提高加速等级60点。

朦胧暗影裹带
拾取后绑定
手 布甲
198 护甲
+68 耐力
+60 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：提高法术能量96点。
装备：提高命中等级44点。
装备：提高加速等级60点。

本尼迪塔斯之杯
拾取后绑定
副手
+51 耐力
+48 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量69点。
装备：提高命中等级37点。
装备：提高加速等级45点。

森金祭仪师手套
拾取后绑定
手 锁甲
828 护甲
+68 耐力
+68 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：每5秒恢复25点法力。
装备：提高致命一击等级62点。
装备：提高法术能量96点。

清算
拾取后绑定
双手 剑
651 - 977 伤害 速度 3.50
（每秒伤害232.6）
+112 敏捷
+92 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4护甲穿透等级
装备：提高攻击强度183点。
装备：提高加速等级62点。
装备：你的护甲穿透等级提高86点。

众影移形外衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
596 护甲
+118 敏捷
+106 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度140点。
装备：提高致命一击等级81点。
装备：你的护甲穿透等级提高59点。

众影移形护甲
拾取后绑定
胸部 皮甲
596 护甲
+118 敏捷
+106 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度140点。
装备：提高致命一击等级81点。
装备：你的护甲穿透等级提高59点。

碧空预言者手套
拾取后绑定
手 锁甲
828 护甲
+68 耐力
+68 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：每5秒恢复25点法力。
装备：提高致命一击等级62点。
装备：提高法术能量96点。

粗管燧石枪
拾取后绑定
远程 枪械
387 - 660 伤害 速度 2.80
（每秒伤害187.1）
+35 敏捷
+20 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度59点。
装备：提高致命一击等级26点。
装备：提高命中等级15点。

苦痛之锋
拾取后绑定

双手 剑
651 - 977 伤害 速度 3.50
（每秒伤害232.6）
+112 敏捷
+92 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4护甲穿透等级
装备：提高攻击强度183点。
装备：提高加速等级62点。
装备：你的护甲穿透等级提高86点。

华尔琪双子戒环
拾取后绑定
手指
490 护甲
+67 力量
+100 耐力
装备：提高防御等级31点。
装备：使你的闪躲等级提高38点。

华尔琪双子指环
拾取后绑定
手指
490 护甲
+67 力量
+100 耐力
装备：提高防御等级31点。
装备：使你的闪躲等级提高38点。

雪白石穴头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
485 护甲
+74 耐力
+86 智力
+78 精神
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8智力
装备：提高法术能量122点。
装备：提高致命一击等级62点。

高峻岩地头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
485 护甲
+74 耐力
+86 智力
+78 精神
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8智力
装备：提高法术能量122点。
装备：提高致命一击等级62点。

10人—英雄模式

众影移形外衣
拾取后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+126 敏捷
+107 耐力
黄色插槽
红色插槽
红色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度162点。
装备：提高致命一击等级93点。
装备：你的护甲穿透等级提高67点。

众影移形护甲
拾取后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+126 敏捷
+107 耐力
黄色插槽
红色插槽
红色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度162点。
装备：提高致命一击等级93点。
装备：你的护甲穿透等级提高67点。

雪白石穴头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
506 护甲
+85 耐力
+97 智力
+89 精神
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8智力
装备：提高法术能量140点。
装备：提高致命一击等级71点。

外交手段
拾取后绑定
远程 枪械
444 - 744 伤害 速度 2.80
（每秒伤害212.2）
+40 敏捷
+23 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度66点。
装备：提高致命一击等级30点。
装备：提高命中等级18点。

图样：珠宝缀饰巫师护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制珠宝缀饰巫师护腕。
珠宝缀饰巫师护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
装备：提高加速等级50点。
需要：法纹布(8) 祖尔之眼(1) 绯色红宝石(1) 威严锆石(1) 十字军宝珠(4)

图样：月影臂甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月影臂甲。
月影臂甲
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒生命(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月蚀护胸
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月蚀护胸。
月蚀护胸
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+82 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级74点。
需要：重北风皮革(24) 永恒生命(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：迅亡护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作迅亡护腕。
迅亡护腕
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+68 敏捷
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高加速等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒暗影(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：十字军龙鳞护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞护腕。
十字军龙鳞护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+68 敏捷
+40 耐力
+40 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级32点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：骑士克星壳甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作骑士克星壳甲。
骑士克星壳甲



装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+112 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度181点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
装备：提高命中等级82点。
需要：重北风皮革(24) 永恒暗影(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：皇家月幕长袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕长袍。
皇家月幕长袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
需要：月幕布(20) 王者琥珀(2) 十字军宝珠(8)

图样：黑色甲壳护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作黑色甲壳护腕。
黑色甲壳护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 深渊水晶(4) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：蛊惑奈幽胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作蛊惑奈幽胸甲。
蛊惑奈幽胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 永恒空气(8) 强效宇宙精华(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

天敌之刃
拾取后绑定
单手 匕首
283 - 425 伤害 速度 1.80
（每秒伤害196.7）
+52 敏捷
+38 耐力
红色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1986点。
装备：提高致命一击等级41点。
装备：你的护甲穿透等级提高36点。
装备：提高攻击强度74点。

设计图：泰坦钢锐铠
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢锐铠。
泰坦钢锐铠
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+131 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
需要：泰坦锻钢锭(10) 致命萨钢短匕(4) 十字军宝珠(8)

设计图：泰坦钢刺卫
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢刺卫。
泰坦钢刺卫
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级42点。
装备：你的护甲穿透等级提高50点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 报复束腕(1) 十字军宝珠(4)

设计图：日铸胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸胸甲。
日铸胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：泰坦锻钢锭(10) 永恒生命(20) 十字军宝珠(8)

设计图：日铸护腕
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸护腕。
日铸护腕
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：泰坦锻钢锭(8) 永恒生命(12) 十字军宝珠(4)

森金祭仪师手套
拾取后绑定
手 锁甲
865 护甲
+77 耐力
+77 智力
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：每5秒恢复23点法力。
装备：提高致命一击等级70点。
装备：提高法术能量99点。

清算
拾取后绑定
双手 剑
715 - 1074 伤害 速度 3.50
（每秒伤害255.6）
+120 敏捷
+103 耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6护甲穿透等级
装备：提高攻击强度206点。
装备：提高加速等级63点。
装备：你的护甲穿透等级提高97点。

启蒙
拾取后绑定
双手 法杖
376 - 693 伤害 速度 3.10
（每秒伤害172.5）
+73 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8加速等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1648点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高加速等级117点。
装备：提高致命一击等级122点。

启迪
拾取后绑定
双手 法杖
376 - 693 伤害 速度 3.10



（每秒伤害172.5）
+73 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8加速等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1648点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高加速等级117点。
装备：提高致命一击等级122点。

徘徊漩涡胫甲
拾取后绑定
脚 铠甲
1700 护甲
+64 力量
+151 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6闪躲等级
装备：提高防御等级39点。
装备：使你的闪躲等级提高77点。
装备：提高命中等级47点。

徘徊漩涡护胫
拾取后绑定
脚 铠甲
1700 护甲
+64 力量
+151 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6闪躲等级
装备：提高防御等级39点。
装备：使你的闪躲等级提高77点。
装备：提高命中等级47点。

朦胧暗影手套
拾取后绑定
手 布甲
207 护甲
+77 耐力
+69 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：提高法术能量109点。
装备：提高命中等级51点。
装备：提高加速等级67点。

朦胧暗影裹带
拾取后绑定
手 布甲
207 护甲
+77 耐力
+69 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：提高法术能量109点。
装备：提高命中等级51点。
装备：提高加速等级67点。

苦痛之锋
拾取后绑定
双手 剑
715 - 1074 伤害 速度 3.50
（每秒伤害255.6）
+120 敏捷
+103 耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6护甲穿透等级
装备：提高攻击强度206点。
装备：提高加速等级63点。
装备：你的护甲穿透等级提高97点。

华尔琪双子指环
拾取后绑定
手指
532 护甲
+64 力量
+114 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级35点。
装备：使你的闪躲等级提高39点。

华尔琪双子戒环
拾取后绑定
手指
532 护甲
+64 力量
+114 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级35点。
装备：使你的闪躲等级提高39点。

光寂汇聚
拾取后绑定
副手
+58 耐力
+55 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高命中等级43点。
装备：提高加速等级51点。

高峻岩地头盔
拾取后绑定
头部 皮甲
506 护甲
+85 耐力
+97 智力
+89 精神
变换插槽
蓝色插槽
插槽加成：+8智力
装备：提高法术能量140点。
装备：提高致命一击等级71点。

粗管燧石枪
拾取后绑定
远程 枪械
444 - 744 伤害 速度 2.80
（每秒伤害212.2）
+40 敏捷
+23 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度66点。
装备：提高致命一击等级30点。
装备：提高命中等级18点。

冰瀑之刃
拾取后绑定
单手 匕首
283 - 425 伤害 速度 1.80
（每秒伤害196.7）
+52 敏捷
+38 耐力
红色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1986点。
装备：提高致命一击等级41点。
装备：你的护甲穿透等级提高36点。
装备：提高攻击强度74点。

碧空预言者手套
拾取后绑定
手 锁甲
865 护甲
+77 耐力
+77 智力
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：每5秒恢复23点法力。
装备：提高致命一击等级70点。
装备：提高法术能量99点。

本尼迪塔斯之杯
拾取后绑定
副手
+58 耐力
+55 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高命中等级43点。
装备：提高加速等级51点。

悲悼灵魂长靴
拾取后绑定
脚 布甲
228 护甲
+77 耐力
+77 智力
+51 精神
黄色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级72点。

悲悼灵魂便鞋
拾取后绑定
脚 布甲
228 护甲
+77 耐力
+77 智力
+51 精神
黄色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级72点。

暗寂坠饰
拾取后绑定
颈部
+54 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级52点。
装备：提高命中等级42点。

暗寂护符
拾取后绑定



颈部
+54 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级52点。
装备：提高命中等级42点。

25人─普通模式

仲裁者的沉思
拾取后绑定
颈部
546 护甲
+76 力量
+114 耐力
装备：提高防御等级40点。
装备：使你的闪躲等级提高40点。

冰冻之湖胸甲
拾取后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级74点。

冰冻之湖胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级74点。

冷酷杀手腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
350 护甲
+93 敏捷
+101 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级59点。
装备：提高加速等级67点。

图样：十字军龙鳞胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞胸甲。
十字军龙鳞胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+120 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度149点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。
装备：提高加速等级63点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 永恒生命(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：十字军龙鳞护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞护腕。
十字军龙鳞护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+68 敏捷
+40 耐力
+40 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级32点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月影臂甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月影臂甲。
月影臂甲
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒生命(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月蚀护胸
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月蚀护胸。
月蚀护胸
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+82 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级74点。
需要：重北风皮革(24) 永恒生命(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：梅林之袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制梅林之袍。
梅林之袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级66点。
“记得，总是有些东西比你还聪明。”
需要：黯纹布(8) 法纹布(8) 梦境裂片(8) 十字军宝珠(8)

图样：珠宝缀饰巫师护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制珠宝缀饰巫师护腕。
珠宝缀饰巫师护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
装备：提高加速等级50点。
需要：法纹布(8) 祖尔之眼(1) 绯色红宝石(1) 威严锆石(1) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕护腕。
皇家月幕护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：月幕布(12) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕长袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕长袍。
皇家月幕长袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
需要：月幕布(20) 王者琥珀(2) 十字军宝珠(8)

图样：蛊惑奈幽胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作蛊惑奈幽胸甲。
蛊惑奈幽胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 永恒空气(8) 强效宇宙精华(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：迅亡护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作迅亡护腕。
迅亡护腕
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+68 敏捷
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高加速等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒暗影(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：骑士克星壳甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作骑士克星壳甲。
骑士克星壳甲
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+112 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度181点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
装备：提高命中等级82点。
需要：重北风皮革(24) 永恒暗影(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：黑色甲壳护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作黑色甲壳护腕。
黑色甲壳护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 深渊水晶(4) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

女盾侍臂甲
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 力量
+114 耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：使你的熟练等级提高38点。
装备：提高你的招架等级50点。

女盾侍护腕
拾取后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 力量
+114 耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：使你的熟练等级提高38点。
装备：提高你的招架等级50点。

寒心之凿
拾取后绑定
单手 匕首
283 - 425 伤害 速度 1.80
（每秒伤害196.7）
+58 敏捷
+58 耐力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1986点。
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高命中等级39点。
装备：提高加速等级39点。

死亡抉择
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高攻击强度256点。
装备：当你造成伤害时，有一定的机率获得至善的效果，使你的力量或敏捷提高450点，持续15秒。提高的该项属性以你最高的属性为准。

死亡裁决
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高攻击强度256点。
装备：当你造成伤害时，有一定的机率获得至善的效果，使你的力量或敏捷提高450点，持续15秒。提高的该项属性以你最高的属性为准。

残忍杀手腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
350 护甲
+93 敏捷
+101 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级59点。
装备：提高加速等级67点。

灼热之光酒杯
拾取后绑定
副手
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级50点。

无情审判胫甲
拾取后绑定
脚 锁甲
951 护甲
+93 敏捷
+80 耐力
+53 智力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度119点。
装备：提高命中等级53点。
装备：你的护甲穿透等级提高67点。

无情审判护胫
拾取后绑定
脚 锁甲
951 护甲
+93 敏捷
+80 耐力
+53 智力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度119点。
装备：提高命中等级53点。
装备：你的护甲穿透等级提高67点。

织天者法衣
拾取后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级82点。
装备：提高命中等级82点。

织天者长袍
拾取后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级82点。
装备：提高命中等级82点。

华尔琪之嚎
拾取后绑定
颈部
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级58点。



装备：提高加速等级38点。

华尔琪之泣
拾取后绑定
颈部
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级58点。
装备：提高加速等级38点。

蒙蔽魅惑
拾取后绑定
副手
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级50点。

苍白荆棘之索
拾取后绑定
腰部 皮甲
350 护甲
+77 耐力
+77 智力
+67 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级59点。

苍白荆棘腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
350 护甲
+77 耐力
+77 智力
+67 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高加速等级59点。

处决者之怨
装备后绑定
颈部
+86 力量
+86 耐力
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级50点。

处决者之恶
装备后绑定
颈部
+86 力量
+86 耐力
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级50点。

设计图：日铸胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸胸甲。
日铸胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：泰坦锻钢锭(10) 永恒生命(20) 十字军宝珠(8)

设计图：日铸护腕
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸护腕。
日铸护腕
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：泰坦锻钢锭(8) 永恒生命(12) 十字军宝珠(4)

设计图：泰坦钢刺卫
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢刺卫。
泰坦钢刺卫
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级42点。
装备：你的护甲穿透等级提高50点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 报复束腕(1) 十字军宝珠(4)

设计图：泰坦钢锐铠
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢锐铠。
泰坦钢锐铠
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+131 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
需要：泰坦锻钢锭(10) 致命萨钢短匕(4) 十字军宝珠(8)

设计图：白骑士胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造白骑士胸甲。
白骑士胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 力量
+168 耐力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+12耐力
装备：提高防御等级71点。
装备：提高你的招架等级63点。
装备：使你的闪躲等级提高55点。
需要：泰坦锻钢锭(12) 永恒生命(8) 威严锆石(2) 十字军宝珠(8)

设计图：萨钢破剑者
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造萨钢破剑者。
萨钢破剑者
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：提高命中等级38点。
装备：使你的闪躲等级提高42点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 萨钢锭(20) 十字军宝珠(4)

贪婪长杖
拾取后绑定
双手 法杖
490 - 736 伤害 速度 2.40
（每秒伤害255.4）
+128 敏捷
+136 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2808点。
装备：提高攻击强度181点。
装备：提高加速等级90点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。

军团士兵颈甲
拾取后绑定
颈部
546 护甲
+76 力量
+114 耐力
装备：提高防御等级40点。
装备：使你的闪躲等级提高40点。

双刺
拾取后绑定
单手 匕首
283 - 425 伤害 速度 1.80
（每秒伤害196.7）
+58 敏捷
+58 耐力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1986点。
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高命中等级39点。
装备：提高加速等级39点。

双子契印
拾取后绑定
双手 法杖
490 - 736 伤害 速度 2.40
（每秒伤害255.4）
+128 敏捷
+136 耐力
蓝色插槽

插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2808点。
装备：提高攻击强度181点。
装备：提高加速等级90点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。

飞升腿甲
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+139 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级90点。
装备：提高加速等级74点。

飞升腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+139 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级90点。
装备：提高加速等级74点。

黑暗精华束腕
拾取后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高命中等级38点。
装备：提高致命一击等级58点。

黑暗精华束腕
拾取后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高命中等级38点。
装备：提高致命一击等级58点。

25人–英雄模式

仲裁者的沉思
拾取后绑定
颈部
616 护甲
+85 力量
+116 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级45点。
装备：使你的闪躲等级提高37点。

冰冻之湖胸甲
拾取后绑定
胸部 铠甲
2588 护甲
+116 耐力
+116 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级94点。
装备：提高致命一击等级86点。

冰冻之湖胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2588 护甲
+116 耐力
+116 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级94点。
装备：提高致命一击等级86点。

冷酷杀手腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
367 护甲
+98 敏捷
+114 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级68点。
装备：提高加速等级76点。

女盾侍臂甲
拾取后绑定
手腕 铠甲
1132 护甲
+65 力量
+116 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级57点。
装备：使你的熟练等级提高43点。
装备：提高你的招架等级49点。

女盾侍护腕
拾取后绑定
手腕 铠甲
1132 护甲
+65 力量
+116 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级57点。
装备：使你的熟练等级提高43点。
装备：提高你的招架等级49点。

寒心之凿
拾取后绑定
单手 匕首
312 - 468 伤害 速度 1.80
（每秒伤害216.7）
+58 敏捷
+66 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2266点。
装备：提高攻击强度84点。
装备：提高命中等级44点。
装备：提高加速等级44点。

死亡抉择
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高攻击强度288点。
装备：当你造成伤害时，有一定的机率获得至善的效果，使你的力量或敏捷提高510点，持续15秒。提高的该项属性以你最高的属性为准。

死亡裁决
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高攻击强度288点。
装备：当你造成伤害时，有一定的机率获得至善的效果，使你的力量或敏捷提高510点，持续15秒。提高的该项属性以你最高的属性为准。

残忍杀手腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
367 护甲
+98 敏捷
+114 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级68点。
装备：提高加速等级76点。

灼热之光酒杯
拾取后绑定
副手
+65 耐力
+65 智力
+57 精神
装备：提高法术能量100点。
装备：提高致命一击等级57点。

无情审判胫甲
拾取后绑定
脚 锁甲
995 护甲
+98 敏捷
+90 耐力
+60 智力
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级60点。
装备：你的护甲穿透等级提高68点。

无情审判护胫
拾取后绑定
脚 锁甲
995 护甲
+98 敏捷
+90 耐力
+60 智力



黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级60点。
装备：你的护甲穿透等级提高68点。

织天者法衣
拾取后绑定
胸部 布甲
347 护甲
+116 耐力
+116 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级94点。
装备：提高命中等级86点。

织天者长袍
拾取后绑定
胸部 布甲
347 护甲
+116 耐力
+116 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高加速等级94点。
装备：提高命中等级86点。

华尔琪之嚎
拾取后绑定
颈部
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高加速等级43点。

华尔琪之泣
拾取后绑定
颈部
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高加速等级43点。

蒙蔽魅惑
拾取后绑定
副手
+65 耐力
+65 智力
+57 精神
装备：提高法术能量100点。
装备：提高致命一击等级57点。

苍白荆棘之索
拾取后绑定
腰部 皮甲
367 护甲
+86 耐力
+86 智力
+76 精神
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高加速等级60点。

苍白荆棘腰带
拾取后绑定
腰部 皮甲
367 护甲
+86 耐力
+86 智力
+76 精神
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高加速等级60点。

处决者之怨
拾取后绑定
颈部
+89 力量
+97 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高命中等级49点。

处决者之恶
拾取后绑定
颈部
+89 力量
+97 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级57点。
装备：提高命中等级49点。

军团士兵颈甲
拾取后绑定
颈部
616 护甲
+85 力量
+116 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级45点。
装备：使你的闪躲等级提高37点。

双刺
拾取后绑定
单手 匕首
312 - 468 伤害 速度 1.80
（每秒伤害216.7）
+58 敏捷
+66 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2266点。
装备：提高攻击强度84点。
装备：提高命中等级44点。
装备：提高加速等级44点。

双子契印
拾取后绑定
双手 法杖
540 - 811 伤害 速度 2.40
（每秒伤害281.5）
+137 敏捷
+141 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3173点。
装备：提高攻击强度204点。
装备：提高加速等级102点。
装备：你的护甲穿透等级提高94点。

飞升腿甲
拾取后绑定
腿部 铠甲
2264 护甲
+150 力量
+174 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级94点。
装备：提高加速等级86点。

飞升腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2264 护甲
+150 力量
+174 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级94点。
装备：提高加速等级86点。

黑暗精华束腕
拾取后绑定
手腕 布甲
152 护甲
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高命中等级43点。
装备：提高致命一击等级57点。

黑暗精华束腕
拾取后绑定
手腕 布甲
152 护甲
+65 耐力
+65 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高命中等级43点。
装备：提高致命一击等级57点。

阿努巴拉克

10人—普通模式

不朽蜘蛛腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2073 护甲
+92 耐力
+84 智力
红色插槽
蓝色插槽



插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高法术能量132点。
装备：提高致命一击等级73点。
装备：每5秒恢复35点法力。

不灭系腰
拾取后绑定
腰部 布甲
178 护甲
+68 耐力
+64 智力
+64 精神
黄色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量105点。
装备：提高致命一击等级40点。

不眠法衣
拾取后绑定
胸部 布甲
317 护甲
+92 耐力
+88 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量132点。
装备：提高命中等级86点。
装备：提高致命一击等级65点。

不眠长袍
拾取后绑定
胸部 布甲
317 护甲
+92 耐力
+88 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量132点。
装备：提高命中等级86点。
装备：提高致命一击等级65点。

冰冷汇聚
拾取后绑定
双手 法杖
231 - 427 伤害 速度 2.10
（每秒伤害156.8）
+92 耐力
+112 智力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1427点。
装备：提高法术能量550点。
装备：提高致命一击等级88点。
装备：提高加速等级116点。

十字军荣光
拾取后绑定
单手 剑
448 护甲
187 - 349 伤害 速度 1.50
（每秒伤害178.7）
+52 力量
+77 耐力
装备：提高防御等级27点。
装备：使你的闪躲等级提高19点。

地穴领主盔帽
拾取后绑定
头部 锁甲
1077 护甲
+92 耐力
+84 智力
变换插槽
黄色插槽
插槽加成：+8致命一击等级
装备：提高法术能量122点。
装备：提高加速等级50点。
装备：提高致命一击等级84点。

地穴领主头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1077 护甲
+92 耐力
+84 智力
变换插槽
黄色插槽
插槽加成：+8致命一击等级
装备：提高法术能量122点。
装备：提高加速等级50点。
装备：提高致命一击等级84点。

地育酋长钉锤
拾取后绑定
主手 锤
88 - 283 伤害 速度 1.80
（每秒伤害103.3）
+37 耐力
+40 智力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高679点。
装备：提高法术能量550点。
装备：每5秒恢复26点法力。
装备：提高致命一击等级52点。

堕灭
拾取后绑定
双手 法杖
231 - 427 伤害 速度 2.10
（每秒伤害156.8）
+92 耐力
+112 智力
黄色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1427点。
装备：提高法术能量550点。
装备：提高致命一击等级88点。
装备：提高加速等级116点。

大竞技场圣御盾
拾取后绑定
副手 盾牌
7960 护甲
223 格挡
+51 力量
+100 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级32点。
装备：提高你的招架等级39点。
装备：101点。

守望者护胸
拾取后绑定
胸部 铠甲
2369 护甲
+120 力量
+169 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级63点。
装备：提高你的招架等级56点。
装备：使你的闪躲等级提高60点。

巴尔古恩重弩
拾取后绑定
远程 弩
448 - 637 伤害 速度 2.90
（每秒伤害187.2）
+38 敏捷
+38 耐力
装备：提高攻击强度50点。
装备：提高致命一击等级26点。
装备：提高加速等级23点。

弗塔根刃矛
拾取后绑定
双手 长柄武器
651 - 977 伤害 速度 3.50
（每秒伤害232.6）
+137 耐力
+104 敏捷
红色插槽
插槽加成：+4护甲穿透等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2489点。
装备：提高攻击强度123点。
装备：你的护甲穿透等级提高86点。
装备：提高加速等级62点。

日行者腿甲
拾取后绑定
腿部 铠甲
2073 护甲
+92 耐力
+84 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高法术能量132点。
装备：提高致命一击等级73点。
装备：每5秒恢复35点法力。

暗喉之弩
拾取后绑定
远程 弩
448 - 637 伤害 速度 2.90
（每秒伤害187.2）
+38 敏捷
+38 耐力
装备：提高攻击强度50点。
装备：提高致命一击等级26点。
装备：提高加速等级23点。

暗影猎手肩铠
拾取后绑定
肩部 锁甲
994 护甲
+89 敏捷
+78 耐力
+37 智力



红色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高攻击强度120点。
装备：提高致命一击等级47点。
装备：提高加速等级42点。

柯尔克隆之傲
拾取后绑定
副手 盾牌
7960 护甲
223 格挡
+48 耐力
+44 智力
黄色插槽
插槽加成：每5秒恢复2法力
装备：每5秒恢复24点法力。
装备：提高致命一击等级39点。
装备：提高法术能量69点。

永恒猎人肩铠
拾取后绑定
肩部 锁甲
994 护甲
+89 敏捷
+78 耐力
+37 智力
红色插槽
插槽加成：+4致命一击等级
装备：提高攻击强度120点。
装备：提高致命一击等级47点。
装备：提高加速等级42点。

永恒腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
178 护甲
+68 耐力
+64 智力
+64 精神
黄色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量105点。
装备：提高致命一击等级40点。

炽卫
拾取后绑定
单手 剑
448 护甲
187 - 349 伤害 速度 1.50
（每秒伤害178.7）
+52 力量
+77 耐力
装备：提高防御等级27点。
装备：使你的闪躲等级提高19点。

狮之喉
拾取后绑定
单手 斧
325 - 605 伤害 速度 2.60
（每秒伤害178.8）
+52 敏捷
+39 耐力
装备：提高攻击强度78点。
装备：提高致命一击等级38点。
装备：提高加速等级29点。

白银之手腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2073 护甲
+121 力量
+125 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高致命一击等级57点。
装备：你的护甲穿透等级提高89点。

皇家守卫壁垒
拾取后绑定
副手 盾牌
7960 护甲
223 格挡
+51 力量
+100 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级32点。
装备：提高你的招架等级39点。

石肤胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2369 护甲
+120 力量
+169 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级63点。
装备：提高你的招架等级56点。
装备：使你的闪躲等级提高60点。

研磨者
拾取后绑定
单手 锤
325 - 605 伤害 速度 2.60
（每秒伤害178.8）
+48 敏捷
+39 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1736点。
装备：提高攻击强度61点。
装备：提高致命一击等级35点。
装备：提高加速等级30点。

苦痛
拾取后绑定
双手 长柄武器
651 - 977 伤害 速度 3.50
（每秒伤害232.6）
+137 耐力
+104 敏捷
红色插槽
插槽加成：+4护甲穿透等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2489点。
装备：提高攻击强度123点。
装备：你的护甲穿透等级提高86点。
装备：提高加速等级62点。

被遗忘者骨刻刃
拾取后绑定
单手 剑
187 - 349 伤害 速度 1.50
（每秒伤害178.7）
+52 敏捷
+45 耐力
装备：提高攻击强度74点。
装备：你的护甲穿透等级提高38点。
装备：提高致命一击等级29点。

西荒军刀
拾取后绑定
单手 剑
187 - 349 伤害 速度 1.50
（每秒伤害178.7）
+52 敏捷
+45 耐力
装备：提高攻击强度74点。
装备：你的护甲穿透等级提高38点。
装备：提高致命一击等级29点。

警戒之御
拾取后绑定
副手 盾牌
7960 护甲
223 格挡
+48 耐力
+44 智力
黄色插槽
插槽加成：每5秒恢复2法力
装备：每5秒恢复24点法力。
装备：提高致命一击等级39点。
装备：提高法术能量69点。

赎罪之血腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2073 护甲
+121 力量
+125 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高致命一击等级57点。
装备：你的护甲穿透等级提高89点。

银白决心
拾取后绑定
主手 锤
88 - 283 伤害 速度 1.80
（每秒伤害103.3）
+37 耐力
+40 智力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高679点。
装备：提高法术能量550点。
装备：每5秒恢复26点法力。
装备：提高致命一击等级52点。

霜刃短斧
拾取后绑定
单手 斧
325 - 605 伤害 速度 2.60
（每秒伤害178.8）
+52 敏捷
+39 耐力
装备：提高攻击强度78点。
装备：提高致命一击等级38点。
装备：提高加速等级29点。

霜雪歹徒肩垫
拾取后绑定
肩部 皮甲
447 护甲



+84 敏捷
+70 耐力
红色插槽
插槽加成：+4加速等级
装备：提高攻击强度124点。
装备：提高加速等级61点。
装备：提高致命一击等级51点。

霜雪歹徒肩甲
拾取后绑定
肩部 皮甲
447 护甲
+84 敏捷
+70 耐力
红色插槽
插槽加成：+4加速等级
装备：提高攻击强度124点。
装备：提高加速等级61点。
装备：提高致命一击等级51点。

黑角棍棒
拾取后绑定
单手 锤
325 - 605 伤害 速度 2.60
（每秒伤害178.8）
+48 敏捷
+39 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1736点。
装备：提高攻击强度61点。
装备：提高致命一击等级35点。
装备：提高加速等级30点。

10人—英雄模式

不朽蜘蛛腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+103 耐力
+95 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高法术能量150点。
装备：提高致命一击等级83点。
装备：每5秒恢复40点法力。

不灭系腰
拾取后绑定
腰部 布甲
186 护甲
+77 耐力
+73 智力
+72 精神
黄色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量118点。
装备：提高致命一击等级47点。

不眠法衣
拾取后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+95 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高命中等级96点。
装备：提高致命一击等级71点。

不眠长袍
拾取后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+95 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高命中等级96点。
装备：提高致命一击等级71点。

冰冷汇聚
拾取后绑定
双手 法杖
254 - 469 伤害 速度 2.10
（每秒伤害172.4）
+103 耐力
+120 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1646点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高致命一击等级95点。
装备：提高加速等级128点。

十字军荣光
拾取后绑定
单手 剑
522 护甲
206 - 384 伤害 速度 1.50
（每秒伤害196.7）
+58 力量
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4闪躲等级
装备：提高防御等级31点。
装备：使你的闪躲等级提高14点。

图样：十字军龙鳞胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞胸甲。
十字军龙鳞胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+120 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度149点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。
装备：提高加速等级63点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 永恒生命(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：十字军龙鳞护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞护腕。
十字军龙鳞护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+68 敏捷
+40 耐力
+40 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级32点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月影臂甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月影臂甲。
月影臂甲
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒生命(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月蚀护胸
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月蚀护胸。
月蚀护胸
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+82 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级74点。
需要：重北风皮革(24) 永恒生命(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：珠宝缀饰巫师护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制珠宝缀饰巫师护腕。
珠宝缀饰巫师护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。

装备：提高致命一击等级42点。
装备：提高加速等级50点。
需要：法纹布(8) 祖尔之眼(1) 绯色红宝石(1) 威严锆石(1) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕护腕。
皇家月幕护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：月幕布(12) 十字军宝珠(4)

图样：迅亡护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作迅亡护腕。
迅亡护腕
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+68 敏捷
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高加速等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒暗影(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：骑士克星壳甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作骑士克星壳甲。
骑士克星壳甲
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+112 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度181点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
装备：提高命中等级82点。
需要：重北风皮革(24) 永恒暗影(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

地穴领主盔帽
拾取后绑定
头部 锁甲
1124 护甲
+103 耐力
+95 智力
变换插槽
黄色插槽
插槽加成：+8致命一击等级
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级60点。
装备：提高致命一击等级94点。

地穴领主头盔
拾取后绑定
头部 锁甲
1124 护甲
+103 耐力
+95 智力
变换插槽
黄色插槽
插槽加成：+8致命一击等级
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级60点。
装备：提高致命一击等级94点。

地育酋长钉锤
拾取后绑定
主手 锤
97 - 310 伤害 速度 1.80
（每秒伤害113.3）
+42 耐力
+45 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高819点。
装备：提高法术能量621点。
装备：每5秒恢复25点法力。
装备：提高致命一击等级50点。

堕灭
拾取后绑定
双手 法杖
254 - 469 伤害 速度 2.10
（每秒伤害172.4）
+103 耐力
+120 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1646点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高致命一击等级95点。
装备：提高加速等级128点。

大竞技场圣御盾
拾取后绑定
副手 盾牌
8309 护甲
232 格挡
+58 力量
+114 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级38点。
装备：提高你的招架等级44点。

守望者护胸
拾取后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+136 力量
+180 耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级71点。
装备：提高你的招架等级63点。
装备：使你的闪躲等级提高61点。

巴尔古恩重弩
拾取后绑定
远程 弩
512 - 718 伤害 速度 2.90
（每秒伤害212.1）
+35 敏捷
+43 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度57点。
装备：提高致命一击等级30点。
装备：提高加速等级18点。

弗塔根刃矛
拾取后绑定
双手 长柄武器
715 - 1074 伤害 速度 3.50
（每秒伤害255.6）
+155 耐力
+118 敏捷
红色插槽
红色插槽
插槽加成：+6护甲穿透等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2811点。
装备：提高攻击强度125点。
装备：你的护甲穿透等级提高97点。
装备：提高加速等级63点。

日行者腿甲
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+103 耐力
+95 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高法术能量150点。
装备：提高致命一击等级83点。
装备：每5秒恢复40点法力。

暗喉之弩
拾取后绑定
远程 弩
512 - 718 伤害 速度 2.90
（每秒伤害212.1）
+35 敏捷
+43 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度57点。
装备：提高致命一击等级30点。
装备：提高加速等级18点。

暗影猎手肩铠
拾取后绑定
肩部 锁甲
1038 护甲
+101 敏捷
+89 耐力
+39 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高攻击强度128点。



装备：提高致命一击等级53点。
装备：提高加速等级41点。

柯尔克隆之傲
拾取后绑定
副手 盾牌
8309 护甲
232 格挡
+54 耐力
+51 智力
黄色插槽
插槽加成：每5秒恢复2法力
装备：每5秒恢复27点法力。
装备：提高致命一击等级44点。
装备：提高法术能量80点。

永恒猎人肩铠
拾取后绑定
肩部 锁甲
1038 护甲
+101 敏捷
+89 耐力
+39 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高攻击强度128点。
装备：提高致命一击等级53点。
装备：提高加速等级41点。

永恒腰带
拾取后绑定
腰部 布甲
186 护甲
+77 耐力
+73 智力
+72 精神
黄色插槽
插槽加成：+4智力
装备：提高法术能量118点。
装备：提高致命一击等级47点。

炽卫
拾取后绑定
单手 剑
522 护甲
206 - 384 伤害 速度 1.50
（每秒伤害196.7）
+58 力量
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4闪躲等级
装备：提高防御等级31点。
装备：使你的闪躲等级提高14点。

狮之喉
拾取后绑定
单手 斧
357 - 665 伤害 速度 2.60
（每秒伤害196.5）
+50 敏捷
+44 耐力
红色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高致命一击等级43点。
装备：提高加速等级24点。

白银之手腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+139 力量
+143 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高致命一击等级65点。
装备：你的护甲穿透等级提高101点。

皇家守卫壁垒
拾取后绑定
副手 盾牌
8309 护甲
232 格挡
+58 力量
+114 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级38点。
装备：提高你的招架等级44点。

石肤胸铠
拾取后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+136 力量
+180 耐力
蓝色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9耐力
装备：提高防御等级71点。
装备：提高你的招架等级63点。
装备：使你的闪躲等级提高61点。

研磨者
拾取后绑定
单手 锤
357 - 665 伤害 速度 2.60
（每秒伤害196.5）
+54 敏捷
+44 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1984点。
装备：提高攻击强度70点。
装备：提高致命一击等级40点。
装备：提高加速等级35点。

苦痛
拾取后绑定
双手 长柄武器
715 - 1074 伤害 速度 3.50
（每秒伤害255.6）
+155 耐力
+118 敏捷
红色插槽
红色插槽
插槽加成：+6护甲穿透等级
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2811点。
装备：提高攻击强度125点。
装备：你的护甲穿透等级提高97点。
装备：提高加速等级63点。

被遗忘者骨刻刃
拾取后绑定
单手 剑
206 - 384 伤害 速度 1.50
（每秒伤害196.7）
+58 敏捷
+51 耐力
红色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度67点。
装备：你的护甲穿透等级提高43点。
装备：提高致命一击等级24点。

西荒军刀
拾取后绑定
单手 剑
206 - 384 伤害 速度 1.50
（每秒伤害196.7）
+58 敏捷
+51 耐力
红色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度67点。
装备：你的护甲穿透等级提高43点。
装备：提高致命一击等级24点。

设计图：日铸胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸胸甲。
日铸胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：泰坦锻钢锭(10) 永恒生命(20) 十字军宝珠(8)

设计图：日铸护腕
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸护腕。
日铸护腕
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：泰坦锻钢锭(8) 永恒生命(12) 十字军宝珠(4)

设计图：泰坦钢刺卫
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢刺卫。
泰坦钢刺卫
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级42点。



装备：你的护甲穿透等级提高50点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 报复束腕(1) 十字军宝珠(4)

设计图：泰坦钢锐铠
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢锐铠。
泰坦钢锐铠
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+131 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
需要：泰坦锻钢锭(10) 致命萨钢短匕(4) 十字军宝珠(8)

设计图：萨钢破剑者
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造萨钢破剑者。
萨钢破剑者
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：提高命中等级38点。
装备：使你的闪躲等级提高42点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 萨钢锭(20) 十字军宝珠(4)

警戒之御
拾取后绑定
副手 盾牌
8309 护甲
232 格挡
+54 耐力
+51 智力
黄色插槽
插槽加成：每5秒恢复2法力
装备：每5秒恢复27点法力。
装备：提高致命一击等级44点。
装备：提高法术能量80点。

赎罪的血骑士腿铠
拾取后绑定
腿部 铠甲
2164 护甲
+139 力量
+143 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6致命一击等级
装备：提高致命一击等级65点。
装备：你的护甲穿透等级提高101点。

银白决心
拾取后绑定
主手 锤
97 - 310 伤害 速度 1.80
（每秒伤害113.3）
+42 耐力
+45 智力
红色插槽
插槽加成：+5法术能量
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高819点。
装备：提高法术能量621点。
装备：每5秒恢复25点法力。
装备：提高致命一击等级50点。

霜刃短斧
拾取后绑定
单手 斧
357 - 665 伤害 速度 2.60
（每秒伤害196.5）
+50 敏捷
+44 耐力
红色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度89点。
装备：提高致命一击等级43点。
装备：提高加速等级24点。

霜雪歹徒肩垫
拾取后绑定
肩部 皮甲
467 护甲
+91 敏捷
+79 耐力
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：提高攻击强度132点。
装备：提高加速等级69点。
装备：提高致命一击等级52点。

霜雪歹徒肩甲
拾取后绑定
肩部 皮甲
467 护甲
+91 敏捷
+79 耐力
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6加速等级
装备：提高攻击强度132点。
装备：提高加速等级69点。
装备：提高致命一击等级52点。

黑角棍棒
拾取后绑定
单手 锤
357 - 665 伤害 速度 2.60
（每秒伤害196.5）
+54 敏捷
+44 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高1984点。
装备：提高攻击强度70点。
装备：提高致命一击等级40点。
装备：提高加速等级35点。

25人—普通模式

致命统辖腰带
拾取后绑定
腰部 锁甲
778 护甲
+93 敏捷
+80 耐力
+53 智力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度119点。
装备：提高命中等级53点。
装备：你的护甲穿透等级提高67点。

致命统辖护腰
拾取后绑定
腰部 锁甲
778 护甲
+93 敏捷
+80 耐力
+53 智力
黄色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度119点。
装备：提高命中等级53点。
装备：你的护甲穿透等级提高67点。

执政官长勾刀
拾取后绑定
双手 长柄武器
715 - 1074 伤害 速度 3.50
（每秒伤害255.6）
+128 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
插槽加成：+8攻击强度
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2811点。
装备：提高攻击强度165点。
装备：提高致命一击等级90点。
装备：你的护甲穿透等级提高90点。

虚无深郁马裤
拾取后绑定
腿部 布甲
290 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高命中等级82点。
装备：提高致命一击等级82点。

虚无深郁护腿
拾取后绑定
腿部 布甲
290 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高命中等级82点。
装备：提高致命一击等级82点。

无息君临
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高法术能量150点。



装备：每当你的非周期性法术造成致命一击时可获得一颗烈焰微粒。当你获得3颗微粒时将会释放能量，射出一道烈焰火柱造成1741到2023点伤害。每2秒最多只能获得一颗烈焰微粒。

无生命之触手套
拾取后绑定
手 布甲
207 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级59点。
装备：提高加速等级67点。

无生命之触裹手
拾取后绑定
手 布甲
207 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级59点。
装备：提高加速等级67点。

威胁潜伏腿甲
拾取后绑定
腿部 锁甲
1211 护甲
+120 敏捷
+71 耐力
+107 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度165点。
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高71点。

威胁潜伏护腿
拾取后绑定
腿部 锁甲
1211 护甲
+120 敏捷
+71 耐力
+107 智力
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度165点。
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高71点。

亡者君临
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高法术能量150点。
装备：每当你的非周期性法术造成致命一击时可获得一颗烈焰微粒。当你获得3颗微粒时将会释放能量，射出一道烈焰火柱造成1741到2023点伤害。每2秒最多只能获得一颗烈焰微粒。

图样：珠宝缀饰巫师护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制珠宝缀饰巫师护腕。
珠宝缀饰巫师护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
装备：提高加速等级50点。
需要：法纹布(8) 祖尔之眼(1) 绯色红宝石(1) 威严锆石(1) 十字军宝珠(4)

图样：月影臂甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月影臂甲。
月影臂甲
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒生命(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：月蚀护胸
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作月蚀护胸。
月蚀护胸
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+103 耐力
+103 智力
+82 精神
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级74点。
需要：重北风皮革(24) 永恒生命(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：迅亡护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作迅亡护腕。
迅亡护腕
装备后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+68 敏捷
+76 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4敏捷
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高加速等级50点。
装备：你的护甲穿透等级提高42点。
需要：重北风皮革(20) 永恒暗影(12) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：十字军龙鳞胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞胸甲。
十字军龙鳞胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+120 敏捷
+107 耐力
+71 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度149点。
装备：你的护甲穿透等级提高82点。
装备：提高加速等级63点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 永恒生命(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：十字军龙鳞护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作十字军龙鳞护腕。
十字军龙鳞护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+68 敏捷
+40 耐力
+40 智力
蓝色插槽
插槽加成：+8攻击强度
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：提高命中等级32点。
需要：冰结龙鳞(40) 永恒之水(8) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：骑士克星壳甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作骑士克星壳甲。
骑士克星壳甲
装备后绑定
胸部 皮甲
623 护甲
+112 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+16攻击强度
装备：提高攻击强度181点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
装备：提高命中等级82点。
需要：重北风皮革(24) 永恒暗影(20) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

图样：梅林之袍
需要 裁缝 (450)



使用：教你学会如何缝制梅林之袍。
梅林之袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级66点。
“记得，总是有些东西比你还聪明。”
需要：黯纹布(8) 法纹布(8) 梦境裂片(8) 十字军宝珠(8)

图样：皇家月幕护腕
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕护腕。
皇家月幕护腕
装备后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高致命一击等级42点。
需要：月幕布(12) 十字军宝珠(4)

图样：皇家月幕长袍
需要 裁缝 (450)
使用：教你学会如何缝制皇家月幕长袍。
皇家月幕长袍
装备后绑定
胸部 布甲
331 护甲
+103 耐力
+103 智力
+90 精神
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
需要：月幕布(20) 王者琥珀(2) 十字军宝珠(8)

图样：黑色甲壳护腕
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作黑色甲壳护腕。
黑色甲壳护腕
装备后绑定
手腕 锁甲
605 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 深渊水晶(4) 寒地毛皮(6) 十字军宝珠(4)

图样：蛊惑奈幽胸甲
需要 制皮 (450)
使用：教你学会如何制作蛊惑奈幽胸甲。
蛊惑奈幽胸甲
装备后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高加速等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：奈幽虫族甲壳质(40) 永恒空气(8) 强效宇宙精华(8) 寒地毛皮(8) 十字军宝珠(8)

霜结浮冰长靴
拾取后绑定
脚 布甲
228 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高命中等级59点。
装备：提高加速等级67点。

霜结浮冰薄靴
拾取后绑定
脚 布甲
228 护甲
+77 耐力
+77 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高命中等级59点。
装备：提高加速等级67点。

设计图：泰坦钢锐铠
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢锐铠。
泰坦钢锐铠
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+131 力量
+155 耐力
蓝色插槽
红色插槽
黄色插槽
插槽加成：+8力量
装备：提高致命一击等级82点。
装备：你的护甲穿透等级提高74点。
需要：泰坦锻钢锭(10) 致命萨钢短匕(4) 十字军宝珠(8)

设计图：泰坦钢刺卫
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造泰坦钢刺卫。
泰坦钢刺卫
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+78 力量
+86 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级42点。
装备：你的护甲穿透等级提高50点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 报复束腕(1) 十字军宝珠(4)

设计图：萨钢破剑者
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造萨钢破剑者。
萨钢破剑者
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 力量
+102 耐力
黄色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级50点。
装备：提高命中等级38点。
装备：使你的闪躲等级提高42点。
需要：泰坦锻钢锭(8) 萨钢锭(20) 十字军宝珠(4)

设计图：日铸胸甲
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸胸甲。
日铸胸甲
装备后绑定
胸部 铠甲
2473 护甲
+103 耐力
+103 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量131点。
装备：提高致命一击等级66点。
装备：每5秒恢复45点法力。
需要：泰坦锻钢锭(10) 永恒生命(20) 十字军宝珠(8)

设计图：日铸护腕
需要 锻造 (450)
使用：教你学会如何铸造日铸护腕。
日铸护腕
装备后绑定
手腕 铠甲
1082 护甲
+58 耐力
+58 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量80点。
装备：提高加速等级50点。
装备：每5秒恢复17点法力。
需要：泰坦锻钢锭(8) 永恒生命(12) 十字军宝珠(4)

萨钢城塞护胫
拾取后绑定
脚 铠甲
1700 护甲
+107 力量
+115 耐力

黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级67点。
装备：使你的熟练等级提高59点。

逆王指环
装备后绑定
手指
+76 力量
+114 耐力
装备：提高防御等级40点。
装备：使你的闪躲等级提高40点。
装备：提高你的招架等级40点。

逆王徽记
装备后绑定
手指
+76 力量
+114 耐力
装备：提高防御等级40点。
装备：使你的闪躲等级提高40点。
装备：提高你的招架等级40点。

奈幽之力
拾取后绑定
背部 布甲
166 护甲
+86 力量
+86 耐力
装备：提高致命一击等级54点。
装备：提高命中等级44点。

奈幽力量
拾取后绑定
背部 布甲
166 护甲
+86 力量
+86 耐力
装备：提高致命一击等级54点。
装备：提高命中等级44点。

流动元素胸衣
拾取后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+103 耐力
+103 智力
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高致命一击等级74点。
装备：每5秒恢复45点法力。

流动元素护胸
拾取后绑定
胸部 锁甲
1384 护甲
+103 耐力
+103 智力
黄色插槽
黄色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高致命一击等级74点。
装备：每5秒恢复45点法力。

雷矛斩斧
拾取后绑定
单手 斧
357 - 665 伤害 速度 2.60
（每秒伤害196.5）
+58 敏捷
+58 耐力
装备：提高攻击强度78点。
装备：提高加速等级39点。
装备：提高命中等级39点。

苦涩报复手套
拾取后绑定
手 铠甲
1545 护甲
+107 力量
+115 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级67点。
装备：你的护甲穿透等级提高59点。

苦涩报复护手
拾取后绑定
手 铠甲
1545 护甲
+107 力量
+115 耐力
蓝色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级67点。
装备：你的护甲穿透等级提高59点。

苦难之末
拾取后绑定
主手 锤
97 - 310 伤害 速度 1.80
（每秒伤害113.3）
+58 耐力
+58 智力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高819点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高加速等级58点。
装备：提高致命一击等级39点。

可悲暴力指环
拾取后绑定
手指
+58 耐力
+58 智力
+44 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级54点。

觉醒护腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
545 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级74点。

觉醒裹腿
拾取后绑定
腿部 皮甲
545 护甲
+103 耐力
+103 智力
红色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量140点。
装备：提高加速等级90点。
装备：提高致命一击等级74点。

火红显现
拾取后绑定
手指
+58 耐力
+58 智力
+44 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级54点。

灰白圣徒束腕
拾取后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。

灰白圣徒臂环
拾取后绑定
手腕 布甲
145 护甲
+58 耐力
+58 智力
+50 精神
装备：提高法术能量89点。
装备：提高加速等级50点。

黑暗决断护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+76 敏捷
+76 耐力
装备：提高攻击强度101点。
装备：提高命中等级50点。
装备：提高致命一击等级50点。

黑暗决断臂环
拾取后绑定
手腕 皮甲
272 护甲
+76 敏捷
+76 耐力
装备：提高攻击强度101点。



装备：提高命中等级50点。
装备：提高致命一击等级50点。

恶徒长勾刀
拾取后绑定
双手 长柄武器
715 - 1074 伤害 速度 3.50
（每秒伤害255.6）
+128 敏捷
+136 耐力
黄色插槽
插槽加成：+8攻击强度
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高2811点。
装备：提高攻击强度165点。
装备：提高致命一击等级90点。
装备：你的护甲穿透等级提高90点。

第七军团护胫
拾取后绑定
脚 铠甲
1700 护甲
+107 力量
+115 耐力
黄色插槽
插槽加成：+4力量
装备：提高致命一击等级67点。
装备：使你的熟练等级提高59点。

地狱吼分割刃
拾取后绑定
单手 斧
357 - 665 伤害 速度 2.60
（每秒伤害196.5）
+58 敏捷
+58 耐力
装备：提高攻击强度78点。
装备：提高加速等级39点。
装备：提高命中等级39点。

处女的眷顾
拾取后绑定
背部 布甲
166 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：每5秒恢复25点法力。

处女的爱慕
拾取后绑定
背部 布甲
166 护甲
+58 耐力
+58 智力
装备：提高法术能量89点。
装备：提高致命一击等级50点。
装备：每5秒恢复25点法力。

被遗忘殉难者腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+77 耐力
+77 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级59点。
装备：每5秒恢复34点法力。

被遗忘殉难者束腰
拾取后绑定
腰部 铠甲
1391 护甲
+77 耐力
+77 智力
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量109点。
装备：提高致命一击等级59点。
装备：每5秒恢复34点法力。

悲惨之末
拾取后绑定
主手 锤
97 - 310 伤害 速度 1.80
（每秒伤害113.3）
+58 耐力
+58 智力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高819点。
装备：提高法术能量621点。
装备：提高加速等级58点。
装备：提高致命一击等级39点。

25人—英雄模式

亡者君临
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高法术能量168点。
装备：每当你的非周期性法术造成致命一击时可获得一块烈焰裂片。当你获得3块裂片时将会释放能量，射出一道烈焰火柱造成1959到2275点伤害。每2秒最多只能获得一块烈焰裂片。

威胁潜伏腿甲
拾取后绑定
腿部 锁甲
1267 护甲
+129 敏捷
+80 耐力
+121 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度172点。
装备：提高致命一击等级94点。
装备：你的护甲穿透等级提高80点。

威胁潜伏护腿
拾取后绑定
腿部 锁甲
1267 护甲
+129 敏捷
+80 耐力
+121 智力
蓝色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+8敏捷
装备：提高攻击强度172点。
装备：提高致命一击等级94点。
装备：你的护甲穿透等级提高80点。

悲惨之末
拾取后绑定
主手 锤
108 - 342 伤害 速度 1.80
（每秒伤害125.1）
+66 耐力
+66 智力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高983点。
装备：提高法术能量701点。
装备：提高加速等级66点。
装备：提高致命一击等级44点。

恶徒长勾刀
拾取后绑定
双手 长柄武器
788 - 1183 伤害 速度 3.50
（每秒伤害281.6）
+137 敏捷
+153 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+12攻击强度
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高3175点。
装备：提高攻击强度188点。
装备：提高致命一击等级102点。
装备：你的护甲穿透等级提高94点。

流动元素胸衣
拾取后绑定
胸部 锁甲
1448 护甲
+116 耐力
+116 智力
黄色插槽
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高致命一击等级78点。
装备：每5秒恢复51点法力。

火红显现
拾取后绑定
手指
+65 耐力
+65 智力
+50 精神
黄色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。



装备：提高致命一击等级53点。

无息君临
拾取后绑定
唯一
饰品
装备：提高法术能量168点。
装备：每当你的非周期性法术造成致命一击时可获得一块烈焰裂片。当你获得3块裂片时将会释放能量，射出一道烈焰火柱造成1959到2275点伤害。每2秒最多只能获得一块烈焰裂片。

无生命之触手套
拾取后绑定
手 布甲
217 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高致命一击等级60点。
装备：提高加速等级76点。

无生命之触裹手
拾取后绑定
手 布甲
217 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高致命一击等级60点。
装备：提高加速等级76点。

第七军团护胫
拾取后绑定
脚 铠甲
1779 护甲
+114 力量
+130 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级76点。

装备：使你的熟练等级提高60点。

致命统辖护腰
拾取后绑定
腰部 锁甲
814 护甲
+98 敏捷
+90 耐力
+60 智力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度135点。
装备：提高命中等级60点。
装备：你的护甲穿透等级提高68点。

苦涩报复手套
拾取后绑定
手 铠甲
1617 护甲
+114 力量
+130 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级76点。
装备：你的护甲穿透等级提高60点。

苦涩报复护手
拾取后绑定
手 铠甲
1617 护甲
+114 力量
+130 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级76点。
装备：你的护甲穿透等级提高60点。

苦难之末
拾取后绑定
主手 锤
108 - 342 伤害 速度 1.80
（每秒伤害125.1）
+66 耐力
+66 智力
德鲁伊：使你在猎豹、熊、巨熊和枭兽形态下的攻击强度提高983点。
装备：提高法术能量701点。

装备：提高加速等级66点。
装备：提高致命一击等级44点。

萨钢城塞护胫
拾取后绑定
脚 铠甲
1779 护甲
+114 力量
+130 耐力
黄色插槽
红色插槽
插槽加成：+6力量
装备：提高致命一击等级76点。
装备：使你的熟练等级提高60点。

处女的爱慕
拾取后绑定
背部 布甲
173 护甲
+65 耐力
+65 智力
蓝色插槽
插槽加成：+5法术能量
装备：提高法术能量91点。
装备：提高致命一击等级49点。
装备：每5秒恢复28点法力。

虚无深郁马裤
拾取后绑定
腿部 布甲
303 护甲
+116 耐力
+116 智力
红色插槽
蓝色插槽
黄色插槽
插槽加成：+9法术能量
装备：提高法术能量151点。
装备：提高命中等级94点。
装备：提高致命一击等级86点。

被遗忘殉难者腰带
拾取后绑定
腰部 铠甲
1455 护甲
+86 耐力
+86 智力
黄色插槽
蓝色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。

装备：提高致命一击等级60点。
装备：每5秒恢复38点法力。

逆王指环
拾取后绑定
手指
+85 力量
+116 耐力
红色插槽
插槽加成：+6耐力
装备：提高防御等级45点。
装备：使你的闪躲等级提高37点。
装备：提高你的招架等级45点。

霜结浮冰长靴
拾取后绑定
脚 布甲
238 护甲
+86 耐力
+86 智力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+7法术能量
装备：提高法术能量114点。
装备：提高命中等级60点。
装备：提高加速等级76点。

黑暗决断臂环
拾取后绑定
手腕 皮甲
285 护甲
+69 敏捷
+85 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度98点。
装备：提高命中等级49点。
装备：提高致命一击等级57点。

黑暗决断护腕
拾取后绑定
手腕 皮甲
285 护甲
+69 敏捷
+85 耐力
蓝色插槽
红色插槽
插槽加成：+6敏捷
装备：提高攻击强度98点。
装备：提高命中等级49点。
装备：提高致命一击等级57点。



剑侠情緣
叁
Online

门派介绍之 萬花

- 能力职业概况：治疗和控制两条路线，救死扶伤，制敌控场。
- 关键词：持久治疗输出；强控制。
- 优势：连续治疗能力强；控制力强。
- 劣势：伤害输出不够持久。
- 团队定位：不可或缺的灵魂人物。
- 门派评价：医生到哪里都是最受人尊重的。
- 门派分支：花间万花：作为五大门派中最难操控的门派，飘逸的身法，灵巧的走位，有爆发力的攻击令花间万花达到以柔克刚的极致；离经万花：治疗能力无人能敌，乃团队战斗中的灵魂人物。

门派背景

大唐开元二十三年，万花谷主东方宇轩游历四方，恍惚间误入秦岭青岩，叹西部山间竟有如此仙处，于是招纳贤士在此居隐，并命之为“万花谷”。

万花谷可以说是东方宇轩一人建立的门派，他凭借自己强大的人格魅力，笼络天下奇人异士，一时间，万花谷成为大唐时期思想最超前、气氛最自由的地方。海纳百川，有容乃大，万花谷以其兼容 并包的宽容态度，成为各种思想各种特长人才的圣地。

东方宇轩琴棋书画无一不晓无所不精，建立万花谷后，常常邀请社会名流以及武林高手到谷中下棋品茗，饮酒弹琴。久而久之，万花谷竟成为江湖上第一 风雅之地，许多厌倦了武林生活、官场险恶的名士们纷纷选择到万花谷隐居。万花谷之名盛，几乎可以和当时的长歌门相提并论。但是万花谷又与长歌门有所不同，长歌门是骚人墨客聚集之所，讲究的是诗词歌赋，吟诗作对等风雅之事，而万花谷则可以说是三教九流聚集之地，各种奇人异士都可以在万花谷找到自己的容身之地。但是既然踏入江湖，就很难做到不问世事。江湖上很快传出万花谷主东方宇轩其实是侠客岛方家的人，因为某种原因来到中原，一时间侠客岛这个名字又在武林引起一阵新的骚动。

据说《万花秘笈》共分为《总纲》、《武经》、《棋经》、《书经》、《医经》、《琴经》和《杂经》七部分。这是隐居在万花谷的能人异士们耗十年之功呕血完成，内容博大、所蕴精深，其中《武经》与《医经》是武林人士最为关注的。万花谷医术之神奇是众所周知的，人在江湖行走，难免有各种伤病，据说《医经》所含医术有起死回生之效，而且更关键的是，万花谷的医术是五毒毒术之克星，受够了五毒之苦的武林人士更是恨不得早日拿到《医经》。但是最让大家关注的还是《万花秘笈》中的《武经》，原本倒也不打紧，但是据有人从隐元会高价收购的消息，说他把一部分方家的武功心得写到了《万花秘笈》之中，一下子勾起大家当年的回忆。一时间，万花谷成为了武林的焦点。

离经万花职业心得

本人从二测开始一直以来都是离经万花，有些心得愿与大家分享。首先玩离经万花必须有一定的耐性，不然这个职业你是玩不下去的，一场切磋5分钟，甚至10分钟都是很常见的，所以耐性是必须的。

一、万花技能详解

逐流：成功运转太素九针则有10%机会10秒内使下一个运功招式不需要施展时间！RP神技！想想吧，瞬发长针，不管是FB或者PK的作用有多大！

局针：施放时间1.5秒，无调息时间，主要辅助加血技能，70级一套治疗装的加血量在800～900之间，受到装备疗伤成效加成在6分之一。

握针：主力辅助加血技能，瞬发，无调息时间，每3秒自动回血339（数据是治疗3569，经脉全点的情况），PK万花主要回血技能，同样是FB主要技能，基本需要随时保有。



提针：主力加血技能，施放时间2.5秒，无调息时间，耗内功200，一次治疗量在1400～1500之间，受到装备疗伤成效加成在三分之一到四分之一之间，性价比相当高的技能，推荐FB使用。

长针：施放时间3.5秒，无调息时间，每次加血2400～2500，受装备疗伤加成在二分之一到三分之一之间，即便加血量相当可观，但是恐怖的耗内和长读条，使之只能配合水月和逐流使用，亦可预判读条。

春泥护花：瞬发，45秒调息时间，给友方目标增加一个五层护盾，持续20秒，被攻击一次则破坏一层。可以减伤60%，同时防止运功被击退，是万花最主要几技能之一，常用于抗大招。



毫针：瞬发，增加384点外功防御，使队友下五次受攻击则回复气血464点，持续12秒。20秒调息，同样是万花使用最多的几技能之一，最主要的应用是让对手最小的伤害给自己回最稳的2500血！

彼针：瞬发，无调息时间，解除队友一个持续掉血状态和一个毒性掉血状态。可以解掉很多FB怪的持续伤害效果，PK中可以解掉花间万花的商阳指、兰摧玉折、钟林毓秀。

锋针：复活技能，施放时间10秒，不消耗内力，无调息时间，不可在战斗中施放。副本里的复活技能，复活后会将被复活者拉到自己身边，也可以利用这个技能将不会跳山的队友拉上来。

商阳指：瞬发，无调息。使目标每3秒受到67点混元内攻伤害，持续18秒，离经万花主要输出技能。

玉石俱焚：瞬发，20秒调息，对目标造成162～179点混元性内攻伤害。若目标正受到万花持续性伤害，则使其剩余伤害立即生效，但是这些剩余伤害不受内攻加成。一般配合商阳指使用。

少阳指：瞬发，无调息，距离12尺（万花其他技能都是20尺），对目标造成95点混元内攻伤害，并使目标移动速度降低60%，持续8秒。属于万花神技，风筝由此开始。

厥阴指：瞬发，6秒调息，无公共CD。对目标造成75点混元性内攻伤害，并能打断目标运功，使其不能施展内功招式，持续3秒。万花神技，读条职业的噩梦。

太阴指：瞬发，25秒调息，向后退去。对周围8尺内的目标造成230～250的混元性内攻伤害。万花轻功？可以把天策打下马……

少明指：施放时间1.5秒。无调息，对目标造成42点混元性内攻伤害。并解除目标混元、阳性、阴性气劲各两个，消除目标身上的BUFF。相当实用。

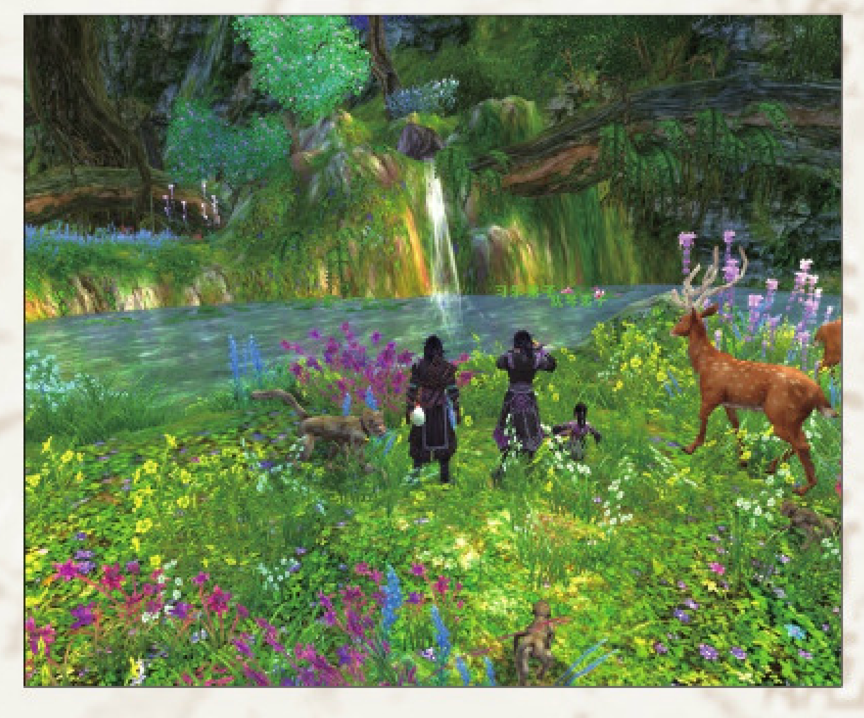
星楼月影：瞬发，调息时间30秒，解除自身行动控制，并在5秒内免疫行动控制。万花神技，反控制技能，施放时机相当重要。

花语酥心：瞬发，3分钟调息，使自身恢复气血2%，持续15秒。只可自身使用。

清风垂露：瞬发，无调息时间，解除队友一个点穴不利效果。目前可以解万花的商阳指、少阳指，纯阳三才化生。

水月无间：瞬发，2分钟调息，无公共调息时间，可以使自己下次需运功的技能瞬发，持续6秒。一般配合长针救急。这个技能很神化，所有万花需要读条技能都可以配合使用，效果不一，大家可以试验下。

大针：瞬发，3分钟调息，消耗自身700气血，使目标回复1166内力，可以对自身使用，也可以对队友



使用。

碧水滔天：瞬发，3分钟调息，使队友目标每秒恢复内力最大值的6%，持续10秒。万花神技，是万花赖以生存的技能，注意这是持续回内的，不要被对手给卸除掉。一般用之前，会给自己叠几个BUFF。

清心静气：增加气血上限，持续30分钟，无调息时间，一般在安全状态下给队友上状态。

二、万花经脉

现在的经脉选择性很多，经脉系统是“剑网3”游戏系统的一大特色，现在的主流经脉点法是点奇穴。先把自己能出的几个奇穴全点出来（关于经脉损耗，只要把任脉中脘点满，洗经脉毫无损失）。我的经脉点法是先出奇穴下极愈（长期玩家必点），然后洗掉。点好巨厥5重，再追求其他的奇穴（本人目前下极愈7，腰眼9）。

三、万花装备

离经万花的选择其实很简单，一套副本用的治疗装，一套PK用的混元装。PK用混元装主要是为了让我们有攻击的能力，不至于我们打半天打不死人。而且离经的PK是一个持续的过程，所以尽量减少PK的时间，对于我们的PK是很有利的！目前的装备以阵营威望套最好，目标是血量10000，蓝10000+就OK。

四、万花PK

这里说到的PK都是现在比较主流的打法，并非高端打法。

1.万花VS天策

改版后的万花太阴指又恢复了下马的功能！所以现在的天策基本有两种套路，第一马上跳跳流，就是不断的跳跳不给你下马的机会；第二种是现在这个版本天策的主流打法，破尖下马接突接灭。因为现在天策70内突后会增加30%外攻攻击力，所以这种打法的天策属于现在的主流。

对于第一种，其实比较好打的，在万花血量过8000的情况下，天策的跳跳流基本没伤害。只需要注意留好太阴指，全程保持握针，如果天策的伤害比较变态就给自己上毫针，留好太阴指，只要天策一直跳就一直不下他马。记得想要下他马的话，一定要能下下来。现在来说下第二种，我们的开局很简单，给自己上一个握针就行了，这时的天策一般会断魂刺冲过来，这时候我们就需要使用江湖轻攻来避免被破尖（当然现在聪明的天策一般不会直接破尖，他会看你冲出去的位置跟着跑过去破尖，所以说自己调整用哪个江湖轻攻也是很重要的）。冲出去后，我们有两选择，一个星楼，接下马，或者上春泥，或者上毫针（只有用一个技能的机会），一般来说推荐选择上BUFF，抗过这轮破尖，起身下马（这次下马是必须下下来的，关键）。下马了，太阴指后跳，会出现一个距离。这时候的天策就会突过来！使用星楼月影（这里大慨会有0.5秒的真空时间）跑开，少阳指减速，然后给自己上一个状态，这时候天策一般是冲走上马。这时候就要自己随机应变，距离远就不打断，读局针，这时候前面用的毫针CD到了，使用。距离近就尽量打断，尽量拖技能CD时间。如果这时被天策上马了，考验来了！天策会断魂你，和





前面一样，江湖轻攻冲走。这里如果无技能使用，看准距离直接下马（留江湖轻攻）。下完马，天策继续突过来，用江湖轻攻拉开距离（这里保持血线是关键，水月+长针），少阳指给天策上起来（只要顶过这两轮攻击，我们的胜利就不远了）。下面就只需要计算天策突的CD了，计算好提前几秒上好状态，天策就没机会了（小技巧：在天策突完后给自己上个握针，以它的时间作为标准）。这也只是基本的套路，其中变数非常多，尤其是在天策开风的时候，如何去避免（一般是留个江湖轻攻），需要择机而定。

要点：保持血线，稳当下马，计算断魂，突CD，打断上马！活用江湖轻攻，春泥、毫针能全程保持（理想状态）。

2.万花VS气纯阳

改版后气纯阳攻击有所降低，总的来说万花是比较克纯阳的。气纯的输出是建立在有气和读条的情况下，而现在的万花普偏的血量较高，打气纯只要能贴身，让他读不出来条就可以了。开局上好春泥和握针（这技能不管对什么职业都是全程不断），不管气纯是八卦还是九转推你，都拿着笔上去搓他吧！需要注意的地方：①三才化生，这个技能可以用清风垂露解，别用错星楼了；②星楼要留在你被晕而且身上没BUFF的情况下使用；③全程保持身上的BUFF不断；④有效打断，注意这里说的“有效打断”，意思是厥阴指用一个就必须打断一个，不要做无效打断！如果能基本做到前面所说的，对付目前的气纯赢面还是比较大的！

要点：贴身，打断，自己BUFF

3.万花VS剑纯阳

万花神技厥阴指不占公共CD的打断，已经让纯阳气场的作用再次降低！开局时首先要注意剑纯是先插气场，还是边跑边追着插气场。先插气场直接跑开气场范围就可以了，如

果是边跑边追着气场，最好一个轻攻远离剑纯。现在的剑纯有两个控制技能，人剑合一和大道无术，所以怎么抗过这样一个控制的一个过程是关键。现在一般的剑纯如果被拉开距离就会采用人剑合一控制然后贴身攻击，这时候我们需要注意的是被控制的时间，如果当剑纯到我们面前输出的时候被控制时间少（1～2秒），就可以不用星楼解，留着解大道。如果被控时间过长，就毫不犹豫的直接星楼解，然后距离能拉多远拉多远。跟着被追上的话，就给自己上好毫针和春泥（上毫针、春泥有一个小技巧，在上之前先给自己套个握针，不然被吞日月掉了就悲剧了）。说这么多，其实就两点：剑纯两个控制技能，我们一个解控技能，怎么合理运用好星楼很关键。其次就是没星楼状态下怎么去废掉剑的控制技能（怎么去拉开距离和怎么在气场下避免掉危险的技巧很多，比如说事先挂扶摇）。当然，对剑纯时打断气场这是一个必须掌握的技巧。

要点：拉开距离，打断气场，生存。

4.万花VS少林

虽然现在少林很强，但是万花对少林由于有少阳指的存在，还是比较好打的。需要注意的地方：①全程少阳指保持。这里注意现在少林有免役8秒控制的技能，少林用了这技能，我们就BUFF全上，全力躲避掉这8秒；②保持距离，被少林抓过去一定要第一时间用江湖轻攻拉开距离，被晕了，直接星楼，千万不能被控制，不然你会发现一半血没了；③在自身有降低疗伤效果的时候，尽量不要用毫针，耗蓝且没用；④保持自身血量不下30%，不要给少林拿云的机会，如果掉下30%基本就输了；⑤少林抢珠式沉默技能，只能用江湖轻攻逃离（留轻攻也是重点）；⑥在和尚已经捉影式的情况下，可以全程挂扶摇。现在的少林真的很强，用离经内攻来打，只要稍微的一个失误或者一个意外就被秒了。所以装备尽量穿混元装，尽量迅速结束战斗。

要点：保持距离，保持血线！星楼活用！



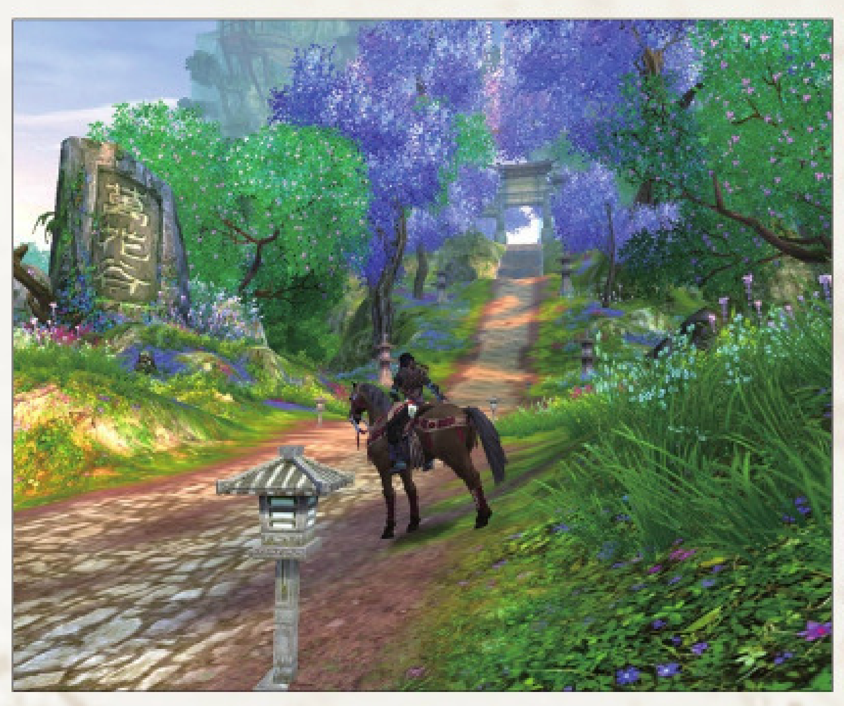
5.万花VS七秀

云赏七秀就不说了，谁也打不死谁，都是奶妈，主要谈下冰心七秀。所有内功系职业伤害降低，侧面上降低了冰七的难度。以前这个99%克离经万花的职业，我们终于也有一战之力了！离经万花对冰七的难点在于七秀的技能——剑转流云，瞬发无调息，可以无限消除万花的状态，而万花是完全靠状态吃饭的。建议对战冰七，血量一定在8000+，要点就是上任何状态前先给自己个握针，贴着身和七秀打吧。相对来说离经万花打冰心七秀没有什么技术含量，时机性的放春泥和豪针，星楼一定留着解雷霆，一定要保持自己的血量，不给七秀连续两次爆发的机会。保持少阳指，商阳指输出。

6.万花VS万花

离经万花对离经万花，谁也打不死谁，主要说下离经VS花间。花间万花对离经万花，一般有两种：一种无限抽蓝流，一种强攻流。对于第一种无限抽蓝流，好吧，保持20尺距离，看着他读条吧。读到差不多了，后跳一个，浪费他蓝。挂好商阳指，基本这种情况就算胜也会需要很长一段时间。现在花间的持续伤害很夸张，一般第二种为主流。起手，双方一般都是少明指先消掉对方的清心静气，这个是一个骗打断的技巧。接着花间一般会芙蓉你，看他接下来的动作，如果读阳明指，马上星楼解掉。如果对方读兰摧玉折，抗下一个吧，定身一完马上用彼针解掉。我们的优势花间不能回血，所以你别把他当花间看，当成天策打吧。至于他放毫针和春泥了，





用少明消掉或者绕着跑吧，把时间绕光，建议尽量用少明卸除掉，最好不要让花间身上有任何一个状态。如果不幸被花间读出条了，用彼针迅速的解掉（现在的毒很变态的）。清风垂露可以解掉商阳指和少阳指，且蓝耗极少。伴花随柳，如果中了这个技能，千万不要使用内攻，直接江湖轻攻跑开。说到底万花内战还是打蓝，我们自己的BUFF。春泥、耗针，能不用尽量不用，同时能不能用少明指吞掉对手的蓝，这也是关键！

要点：控蓝是关键，彼针运用，骗取打断。

7.万花群P

关于万花群P，主要是给队友加血，上BUFF，活用清风、彼针，跟着治疗团队，注意生存！

本人电信枫华谷，烟雨楼网游公会70级万花，ID：烟雨三。

花间万花职业心得

万花的花间游内功很强，PK很强。花间万花的攻击主要是：控制、DOT（持续伤害）攻击，防御以反控制、轻功、减伤类防御BUFF为主。

第一个需要注意的是技能快捷键的问题，合理利用快捷键能让你更大



发挥自己的技能优势以及保命条件。技能使用主要以快捷键为主，同时要利用好组合键，因为方便的键位是不够的。在方向键W、S、A、D附近分布的Q、E、R、F、T、G、V、C、X这些键都是可利用的，再加上数字键。最常用的技能往往放在最方便的位置，如Q、E、R、F、1、2、3、4、5、6。如果以上这么多键位还不够，那么组合键是你最好的选择，比如Shift和Ctrl，看个人喜好而定。轻功对万花来说尤其重要，合理设置轻功的快捷键自然是非常重要的，现在又插件用WWSSAADD来激活冲刺、左翻、右翻、后跳4个轻功，如果你不喜欢也可以使用组合键来实现。当然，冲击技能不推荐用组合键，毕竟没有按一个键方便。最下面一排是可以更换的，所以一般这里放不同内功的技能，而上面放的就是两种内功都能使用的技能，所以每个人都应该仔细研究下自己的技能摆放。另外鼠标中键也是一个不错的选择。

下面说一下花间万花对阵各个职业的心得以及技能分析。

1.万花VS和尚

和尚对万花来说是最轻松的，风筝流足以搞定他，外加花间万花的高输出，就算他血多也就不到两轮DOT的问题，何况和尚的是内功攻击，这让万花对和尚有两个定身技能。

一开始拉开距离，定身技能傍花随柳用上（这个技能是他使用内功就被定身），定后可以用一个读条的DOT兰摧玉折，如果够距离，还能再上一个需要读条的钟林毓秀，如果这次没定住，那么直接芙蓉并蒂再定，继续上没加上的DOT。上完过后就是风筝了，跑动中给对方上最后一个DOT商阳指。就这样等着他掉血了，一边跑一边别忘了给自己上春泥和毫针，如果你装备够好，那么三个DOT的掉血量是非常可观的。当然，对于有内功加成的DOT千万不要去爆他，爆了就没内功加成了，18秒的持续掉血你可以在最后的时候用玉石俱焚爆他（玉石俱焚是使自己的DOT伤害瞬间爆发）。玉石俱焚还是要用的，毕竟有30%的几率定身嘛。



这里呢，说一下和尚的技能，如捉影式，就是龙抓手啦，抓你回来，或者是晕人，或者在你打他的时候被击倒，对这一系列的控制技能万花要注意用星楼月影解除。还有就是和尚的打断读条技能是25秒CD，所以影响不大。商阳指的减速是8秒，所以在保护自己的同时控制着中距离，减速。DOT的掉血时间差不多了，就重复上面你的动作吧——控制，上DOT，风筝。需要注意的是要保持自己的血在一半以上，保护机能一定



要用好，因为血到了30%和尚会秒人的。当然你想更高端一下可以在芙蓉并蒂定身以后用一个阳明指，如果在定身期间使用阳明指，那么将重置25秒CD的芙蓉并蒂（有人是不是想到了无限定？不可能的，这样的话时间是要递减的）。

2.万花VS冰心七秀

以前50级封顶的时候，冰心是万花的克星，因为他有无CD瞬发卸除对方有利BUFF的技能。三测70级后，我们花间万花不再怕她了，为什么呢？我们血多了啊，随便找一两件血装，给自己上个BUFF就8000多的血。70级的七秀呢，如果人品爆发，辅助BUFF都在身上，会心攻击的瞬间输出能达到5000，这个时候呢，大家首先要学会认识别人身上的BUFF，她们几个加强输出的BUFF的CD都是2分钟左右，也就是说一次战斗中她们的高输出也就这么一次。万花需要做到眼明手快，看到对方的几个辅助BUFF出现了，立即用我们的少明指卸除，因为她们的这几个BUFF的存在只有几秒钟，我们的少明指可以一次卸除两个对方的有利BUFF，所以在使用上是非常有利的。即使来不及，那么看到对方身上的辅助BUFF多了就给自己上春泥、毫针等BUFF来保护自己。会打的七秀一般都会卸除你的春泥和毫针后再打你，毕竟春泥减伤60%

啊。这个时候你就为自己争取了时间，要么跑远一点，要么少明指，如果定身技能的CD好了还可以定她。倘若不小心被她打了也不要急，她打了咱，咱也得打她啊，一样的定身上DOT，比输出就比输出，三个DOT



一上立即就跑。她过来了就减速再跑，两个定身技能非常好用的。对于七秀的沉默、定身、晕三个技能，如果你不在危机关头定身可以不管，被沉默了就用轻功拉开距离，也就几秒的事，被晕了就用星楼月影解除，不然你就看着七秀站在你旁边休息调整吧，她们晕人的技能15秒，不过咱的星楼月影可以解除就不怕了。攻击方面也简单，上面说的三个DOT、控制、减速、定身结合使用。七秀的血和我们差不多，她看着自己掉血比你更紧张，所以打七秀不难。

3.万花VS云裳七秀

没其他方法，耗吧，把她蓝给耗没，什么DOT给一轮就可以了。不用太看重DOT，关键注意浮花浪蕊的使用，这个技能读条2.5秒，抽对方300多蓝，以及对方使用技能增加用蓝的百分比。定、浮花、减速，再跑远一点，再浮花。她们的攻击不强，血掉到三分之二或者四分之三就可以给自己上毫针，给她打，打了自己还回血呢。这里需要注意的是一定要看好自己的血量，保持在三分之二以上。另外就是拉开的距离一定要远，够自己读浮花浪蕊就成。她减速后跑来足够读条了，如果她用江海凝光这个小技能打你，那么就扛着对打吧，毫针好了就用，浮花一个接一个，跟奶七秀打比的就是跑位和耐心。

4.万花VS气纯阳

气纯阳属于远程内功职业，主要技能有沉默（八卦）、减速与反控气场，读条高输出，需聚气的高输出技能等。这里呢，在战斗一开始，要用轻功脱离他的气场，不要一开始就处于他气场的泥潭，然后给自己上好防御BUFF，注意对方是否在读条使用四相，如果是，那么就用厥阴指打断对方的读条。和纯阳打要注意打断他释放气场，气场的CD为10秒，释放为1秒，能把握住这1秒你就没什么问题了.注意看他身上的气场BUFF，如果生太极气场一消失，立刻使用控制技能定身，上DOT。对气纯阳这个血比万花还少的职业来说是比较轻松的，需要注意的就是他的控制技能，也就是他释放技能有可能将你定身，定身后如果条件允许，他必然会抓住机会读条，此时咱们的星楼月影就可以用了，使用后立刻打断他的读条。三个DOT上去后再随便打打，耗个20来秒基本他就挂了。如果一开始被对方沉默，那么就用轻功跑开，几秒钟的时间而已，跑远一点再回来。如果对方一直不出气场，一样可以给自己上好春泥、毫针等防御BUFF，扛着读条上DOT。打断技能厥阴指的使用，以及时刻关注他身上的BUFF是胜利的关键，所以对于万花来说打气纯阳是比较轻松的。

5.万花VS剑纯阳

剑纯阳是近身外功职业，一样的有气场辅助，比气纯阳恶心的是有吞日月这个气场来限制你使用轻功，吞掉对方的增益BUFF以及解除自身



的不利BUFF。和剑纯打，打断是关键，保持距离也是关键。他们气场的CD10秒，估计着时间，在他放气场的时候打断，那么你就有定他的机会，定住了就有上DOT的机会，对于剑纯，你可以在定住他后读完一个DOT，再用水月无间（下一个技能瞬发），再次用一个读条的DOT，接下来给一个瞬发的DOT，这样三个就上好了，等着他掉血就行，保持好中距离，随时注意他放气场，风筝流又开始了。相对来说，剑纯阳是比较容易跑出气场的，因为他们必须近身过来打你，不过来又会被我们远程攻击。同样，剑纯阳也有控制技能——大道无术，当被其定身后立刻使用星楼解除。如果是中了减速就没必要使用星



楼了，没有吞日月可以用轻功来躲避，有就跑着吧。保持自己的血量不要太低，厥阴指打断他的气场释放，保持距离是对阵剑纯阳的关键。

6.万花VS天策

现在的天策输出很厉害，而且高端天策对技能的连续使用爆发力很强，一个不小心就会被秒掉，所以对阵天策就需要注意力集中了。一般天策开局都会上马，在马上根据你身上的BUFF来决定是否立刻使用断魂刺，所以一开始不要给自己星楼，给个春泥就可以了，并且斜着跑向他，估计着距离，直接一个冲刺，躲避他的断魂刺，然后使用定身。定了过后，如果对方没有使用风来解除定身，那么就先读一个DOT，接着水月，再读一个DOT，接着跑向他给他一个瞬发DOT，持续掉血的先给上去再说。下面的呢，就是要打他下马了，如果天策没有在你面前跳来跳去，那么直接太阴指打他下马，接一

个减速的技能吧。一般下马后天策喜欢用疾晕你，再突你，这个时候你就可以使用你的星楼来解除控制了。如果对方开风了，那么就跑吧，跑得越远越好，反正不要被他打到。如果跑不过了就减速再跑，等他几秒的风过后再打。需要读条的DOT都等定了他再读，不然很危险的，不要强行读条，25秒的定身技能很快的，多给自己上毫针、春泥，多给他减速，风筝他最好。现在天策的战斗中上马技能CD两分钟对我们来说是个福音，距离够的话就打断他的上马，即使被他上马了，那么抓住机会打他下来就行，这里太阴指这个技能别乱用，免得等他上马了没技能用了。和天策打



需要注意的就是打他下马、风筝，合理使用反控技能。和天策打多了，对方将要使用什么技能，以及对方技能



的CD都会有所感觉，另外在天策的后面定他也是个不错的选择。

7.万花VS万花

对于花间都互相那么了解，所以不详细介绍了，这里说一下离经万花，也是个人认为最难打的，DOT无效（他可以解除），读条他能打断。所以就耗吧，使用浮花浪蕊来耗他的蓝，即使被他打断，我们也是不耗蓝的，而他是需要用蓝的。一般大家起手都会用少明指来卸除对方的BUFF，要么骗打断，要么就真正的卸除了。和离经打消耗战要注意的是自己的血量以及吞掉对方的碧海滔天加蓝效果。如果自己没蓝了，那么定住他，跑远点给自己使用回蓝技能，或者是一开始就有预谋的跑开一点再使用，使用前先扔给自己毫针、春泥什么的，以防万一给他使用少明指卸除了。

8.最后总结一下

首先万花的厥阴指现在不占公共CD了，而且只有6秒的调息时间，你可以把这个技能当做神技来使，特别是对阵纯阳；其次就是在使用芙蓉并蒂的时候自身的方位选择，因为在这个是瞬发的，也就是在使用中可以移动，比如对阵天策一边使用一边跳向天策的后方；第三就是保持自己的血量不要太低，和尚在30%会秒人，七秀在你半血以下很容易被她秒掉，天策更不用说，因此保持血量很重要；最后就是对轻功的使用，相对于其他职业来说，轻功对万花是最为重要的。本人电信枫华谷，烟雨楼网游公会70级万花，ID：烟雨归来。

被奉为NPC的职业

虽然万花的加血量连七秀的一半都不到，但就是这样一个被定位错误的职业（本人在看完职业介绍后，觉得万花应该是副本不二的奶妈职业），却闪现出了别样的光彩，成为“剑网3”世界中不可或缺的职业，下面我们进入正题吧！

一、装备选择

首先我们讲离经万花，50级以前我们对加血装的概念就是看它的治疗量高低，并没有去估算其他的属性，按照游戏目前的装备设计，你完全不用去刻意堆什么属性，主流治疗装绝对是高根骨的，也就是加蓝比较多，体制其次。所以玩家并不用担心属性点，只要去选择相对应的装备就可以了。现在开70级了，治疗装也开始出现分水岭，大家应该关注到了60级以后治疗装的属性——回蓝和会心，如果我们的加血量并不能赶超七秀，那么即使你堆再多的治疗量也是无用的，所以60级以后的治疗装更应该注重会心加血。离经万花在副本中的救场地位是其他职业无法撼动的，关键时候的春泥加治疗会心是可以拯救一个团队的！找准自己需要的关键属性再去选择装备才是王道，所以万花大可不必去追求高治疗装，高会心治疗装才是关键！



花间万花，算是个另类的混元攻击职业了，目前主流的花间万花都是一身破防混元攻击装。有些人会问，为什么选择破防装而不选择会心装呢？笔者是这样定位的，会心装一半混元攻击和元七都要比纯阳低，并且会心伤害是个绝对拼“人品”的属性。而破防就不一样了，破防属性相对稳定，配合上高攻击后发挥的功效稳定性显然比会心装更能体现花间万花一击必杀的能力。况且纯阳对会心装的依赖性更大，我们没必要去抢，



如果有多了再拿来穿，自己试着比较一下会心和破防的区别就知道了。就目前笔者切磋千次之后的比较，万花用破防装是最好的选择，攻击稳定，对目标的伤害不会忽上忽下。

二、副本定位

离经万花：许多离经万花觉得自己这个职业很没用，副本的治疗量远远不及七秀，首先给自己的定位就错了。一个合格的离经万花的好坏绝对是影响副本整个进度和后续性的关键，离经万花不要给自己太大的压力，我们的作用就是控场稳定的加血量，关键时刻的春泥毫针，解除Boss增益效果，解除队友身上的不利效果，给队友大量回蓝，这都是其他职业做不到的事情。而这些事情恰恰是影响整个队伍的关键因素，所以熟悉自己的技能，找准自己的定位才是关键，千万不要去执着于加血了，那是万花心中永远的痛。

花间万花：现在许多队伍都开始实行单治疗了，随着花间的装备提升和技能更新，花间DPS的一面被完全展现出来，恐怖的30%混元攻击BUFF让Boss在更快的时间内倒地了，同时让队里的纯阳也享受到了高输出的爽快。同级别下万花无BUFF的攻击比纯阳高许多，但是输出的连贯性和稳定性不如纯阳，而花间和气纯的组合更是如虎添翼般的效果。花间万花要注意的是不要OT，许多万花都会在输出的同时忘记控制自己的仇恨，现在春泥附带减仇恨效果了，可以时不时的给自己上一个，输出Boss的时候就不要用玉石俱焚了，容易OT，保持稳定的输出就可以。

三、PK心得

离经万花压根就没法PK，这是所有人都知道的。重点来了，在擂台之王中被称为70级后NPC职业的花间万花隆重登场。没错，花间万花在单挑方面体现出来的强大是其他职业无法比拟的，万花几乎可以单挑其他所有职业全胜。一个成功无败的万花如何要做到这些呢，下面我们详细探讨一下。

1.对天策：说实话天策比较难打，如果装备相差太大，被天策秒



的几率很高。野外的天策偷袭十分了得，也许你在倒地还没起身的时候就已经归天了。插旗就不一样了，天策一般切磋都是直接上马，没关系，让他上。我们在切磋开始的第三秒给自己上春泥和毫针，抵挡住他的第一次马上冲锋，起身后给他一个定，然后迅速用太阴指将他打下马后拉开距离。这时候天策绝对会突过来，没事死不了，身上有毫针效果，上缓速后速度拉开距离，跟天策打一定要随时注意距离，千万不要乱近身。伺机上DEBUFF技能，跟天策打一定要耗，如果发现对方准备跟你拉开距离突或者上马突了，第一时间贴近定或者干扰其不能上马，如果对方成功上马，那么就要注意给自己上毫针和清心了。在战斗过程中一定要注意灵活跳动，有几率躲避掉天策的冲锋技能，保持对方身上有我们的瞬发少血效果。打天策，要么把他拖死，要么就是找机会一击必杀。必杀的时机有讲究，天策



开虎需要30%血以下才可以，那么我们可以在天策快半血的时候给其上DEBUFF。笔者的出招顺序是：芙蓉+钟林+商阳+水月+兰摧+玉石俱焚，这应该是最快让对方三状态的出招顺序了。玉石俱焚之后如果对方没死，那说明……你该换装备了！厉害的天策有将近45秒的无敌效果，这个是非常非常恶心的，对于一般能开双虎的天策跟他耗就可以了，但是45秒的这种天策就比较难打了。另外切忌，天策在开守如山效果的时候千万不要来个什么玉石俱焚，等于是浪费！但是目前另一个争议性的设置引来了天策崛起的高潮阶段，就是宏，天策技能公共CD很少，也就是说哪怕你是手残的天策也可以在3秒左右时间内打出很完美的一套技能，条件是只要你懂得用宏按键就可以了，最近被这些宏天策虐的体无完肤，只盼望早

日和谐这个有点影响平衡的设置。总的来说打一般的天策不难，但是强中自有强中手啊，何况还有宏这个不平衡的元素存在。

2.对纯阳：大部分的万花都不会觉得气纯难打，笔者目前的装备可以秒6500血左右的气纯。打气纯一定要注意距离，四像的距离是26尺，我们的攻击距离只有20尺，所以跟气纯打既不能远了也不能近了，找准时机一次搞定！打气纯要学会看对方身上的气场状态，如果对方身上有生太极效果，那么千万不要去浪费芙蓉在他身上。纯阳也有一个类似沉默的招数，如果你装备够好，OK，顶着这个效果骗他用一个四相，效果一消失迅速芙蓉+花，给自己上毫针和春泥，然后一气呵成干掉对方。厥阴指是纯阳的克星，不仅仅是打断，还附带3秒的



沉默效果，这对于血少的纯阳来说是致命的。所以打气纯一定不能心急，找准对方的空挡一击必杀！剑纯，可以说是目前最能克制万花的职业了，一般笔者打气纯都是靠装备优势的，如果碰到好装备操作又好的剑纯你确实输得没脾气。打剑纯一定要注意给对方上缓速，拉开距离在对方没有生太极的时候定对方，给对方上DEBUFF。如果跟剑纯拉不开距离那么就只有等死了，因为剑纯的技能CD短，血量厚，非常克制万花这种需要拉开距离来打的职业，并且剑纯有吞日月的气场，轻功技能全部失灵，你想跑都难啊。最近的纯阳都改变了打法，脱离了原来的轨道，气纯现在都愿意近身来打万花了，利用八卦和推人等技能搞得万花苦不堪言，看来PK这种东西真的是很需要勇气和领悟力的，远距离的气纯不可怕，近距离的才叫可怕啊。

3.对万花：先机，谁先把握住先机，谁先猜透对方的招式谁就是赢



家，当然我讲的是同等级装备相差不大的条件下。如果装备相差过大，那么绝对是装备好的一方赢，基本上笔者遇到差不多的万花都是谁先把对方芙蓉了就赢了一半了。

4.对少林：大多数少林跟万花打过之后的感觉就是——我是被恶心死的。少林的技能CD相对比较长，只要不被对方近身狂A太多次一半都是稳赢的，记得要用一个芙蓉去骗少林的断骨，一半我在定少林之后都会给少林上个缓速然后用少阴指跑开，一般万花在第一次跑开时就要给自己上毫针了，这个时候的少林绝对是百分百会用龙抓手的，没关系，只要他秒不掉你，继续缓速对方跑开，然后给对方上芙蓉、上　花、上各种DEBUFF，好了，一个少林活活被恶心死了。对付少林一定要注意对方的龙抓手，这就要看你毫针和春泥释放的时机了，和尚的眩晕我们可以用星楼解，然后用少阴跑开，保持少林身上有少阳缓速效果就可以了，恶心死一个少林不是什么难事。真正难打的少林就是双煅骨少林，基本可以无视你的控制技能了，现在PK厉害的和尚出招的连贯性和骗招能力极强，你只要稍微不注意就会被他瞬间推倒，和尚的爆发力是不可以小看的，尤其是经脉高的和尚更是难以抵抗。

5.对七秀：真正万花的克星其实在这里，你可以说前期七秀好欺负，但是现在看来大部分万花应该领教过七秀的恐怖了吧。目前的七秀可以完胜万花，甚至不少血的状态下就可以搞定你，七秀的瞬间爆发力实在是惊人，目前的万花最多3个技能就挂了。打这样的七秀一定要事先就拉开距离，解状态的技能千万不要乱用，一定要及时给自己上好毫针和春泥，否则七秀只需要几个技能就可以把你搞定了。解状态的技能是要留着解七秀的招牌技能晕人15秒的，这15秒里七秀甚至可以脱离战斗坐下来回血，然后再推你一下把你秒掉，相信很多万花都有如此恶心的经历了吧。就目前看来只要装备过关，操作得当的七秀全都可以玩虐万花，所以万花一定要小心了，不要被对方的晕人技能控制住，否则就等于输了。

花间万花PK并不是想象中那么风光的，越来越多的高手在知道万花技能的顺序和CD时间之后可以完胜万花了，想尽一切办法不让万花读条，那么就有可能赢了。后期装备的提升和技术的改进使得万花单挑之王的地位越来越看不见了，所谓的秒杀代价是很大的。但是笔者对万花的未来还是十分看好，毕竟后期的副本没有万花是完全打不过去的。还是那句话，没有最强的职业，只有最强的玩家，万花在群战时有多被动我就不说了，金山在对



职业的设计上还是挺平衡的，不用过多的抱怨啦。好了，小的就写到这里了，不足之处还请各位多多指教！本人电信三区三星望月70级万花，ID：硬了。



小如子的万花切磋心得

万里墨衣聆箫意，花香琴洗沁长安。

万花弟子，自是一番潇潇洒洒平平淡淡，不争，不嗔，不倦，不妒。

万花门下，尽是淡泊闲人，某自不例外。

今日闲来所书，人称攻略即是……您可讽可大笑可不屑之可怒而抨某，尽可如您意。

此中若有偏执或是误导处，先行谢罪，欢迎指出。

注：某自然不是高玩。

天策篇

对于天策而言，新手和高手的差距是巨大的，打法自然也是差之千里。

1.切磋，对手是个不太会玩的新兵

新手天策，基本是指不太熟练的踩破坚阵，不会跳跳躲下马的天策。若是切磋遇上，万花尽可开局套个毫针，后跳等天策冲来，直接太阴下马（躲断魂和破坚可后跳，可左翻、右翻轻功，切忌星楼）。若是断魂未躲成功，被天策打翻在地，不必急，无缝破坚基本不那么好连的，狂按聂云逐月的快捷，只要逃出去，估计天策再想踩就难了。而太阴，若对手很菜，也大可不必去芙蓉再太阴打其下马，直接太阴即可。对于新手天策而言，定是一个突，冲了过来，所以太阴直接连星楼，不必考虑。待他过来，自是少阳风筝着，保持距离读条，确定自己不被崩到，玉石前，更要多注意天策的御，发现开了御，直接一个少阳，再爆出来。

既然已是下了马，芙蓉就莫去浪



费来定他。星楼的CD也是和他突的CD一样25秒，好了就用，新手天策自然也是。而芙蓉，是用来打天策上马的。众所周知，厥阴打断天策任驰骋后，CD6秒而天策3秒后即可重新





任驰骋，这时候芙蓉的作用就来了，直接芙蓉，读个阳明。莫要去读玉摧和钟林，重置一个芙蓉更为妥当。等他被定后，又冲开准备上马，聂云跟上，打断或是芙蓉伺候……

切记莫被对方疾了上马。另，毫针和春泥的用法自然不必多说。

2.切磋，对手是传说中的高玩……

这个打起来麻烦得紧。开局毫针不说，天策是会跑开等你CD的。别去追他，也别急了读芙蓉，套上春泥安静等他断魂过来，若是天策继续萎缩等CD，那毫针的CD也好了，再加上毫针。后跳就不必尝试了，高玩天策嘛，自然会观察你后跳的频率。踏云起来接一个瑶台枕鹤是个不错的选择，容易骗到断魂。如果躲不掉断魂，也不必多想，身上好歹有个BUFF，挺一下等他破坚，轻功躲掉，或是聂云直接脱离。下马太阴前，必须芙蓉。不然他轻轻一跳，这太阴就又浪费掉了。若是无缝破坚幸运的出现了，那，只好挨他一套连，天策最后自然是要下马的。躲掉苍月，或是太阴拉开距离，别急着星楼，先轻功，看天策怎么来。如果星楼开了天策没突，那再一套突、龙吟、龙牙、崩、定军、苍月，悲剧的肯定是万花……所以，这个珍贵的星楼，要一定保质保量，放在他突上。后跳自然是要用的，能骗到个突就开心多了。读条要小心，别被疾了直接上马，就算被疾也别开星楼，纯属浪费。另外，天策若是开了虎，或是又赖着开了光明，千万保持好距离，商阳不停，少阳不停，芙蓉、阳明再芙蓉，能拖几秒是几秒，时刻踩着扶摇，别被抓到灭到……开了虎的灭，不必说的强悍。

总之，切磋打天策，若是天策相当生猛，胜负最多七三开……呃，自然是我们万花七开。若是天策菜，胜率是毫无疑问的。

注：毫针和春泥，自不必说，疼了就毫针，估计要被抓就春泥，重置太阴要用好。毫针别被战八方和破风耗掉，很浪费的。

纯阳篇

1.气纯

这个大悲剧职业，面对万花短到6秒的打断毫无办法。清风又能解三才。气纯唯一的胜算，要建在八卦输出，又太极、聂云、梯云、聂云，等八卦CD的萎缩套路上。即使这样想赢万花也是相当难，所以攻略不必写了……

2.剑纯

高血量高输出和吞日月，看似完克万花的技能，却始终改变不了他腿太短的宿命……

开局可以数秒上马，直接拉开距离下马等他。也可以踩着扶摇，等他生太极时候一个聂云脱开。时刻注意他的读条。生太极和吞日月，优先厥阴吞日月，或是抓住打断了生太极直接芙蓉，读条，爆。玉石要紧跟着，

别拖DOT。大道——这个仅次于破坚阵的好躲的技能，若是没在吞日月的气场内，就后跳翻了他。大道的CD是20秒，星楼的CD是25秒，所以躲掉一个大道是必须的，更不可浪费星楼在其他地方。



要保证不被剑纯近身，并时刻准备打断，定身，读玉摧或是钟林，如果玉石CD，那读阳明重置一个芙蓉更加惬意。扶摇时刻踩好，没及时打断气场就立刻飞起来，再选择落点，继续风筝。注意好剑纯的转乾坤，见他开了就立刻春泥，太阴逃逸或是再加毫针拼一下。

另外要注意的就是剑纯爆气场，无我无剑的伤害不必说，若是跟着大道接着爆了出来，那这几秒没个5000血他是不会收手的。所以星楼和轻功的使用尤为重要。

总之，剑纯的打法基本都一样，看的就是万花飘逸的身法和犀利的打断。

七秀篇

1.云裳七秀

这是个和气纯一样被花间死克的职业，读傍花和浮花都能读到MM们空蓝，而云裳可怜的输出更是无能为力。所以自不必说。

2.冰心七秀

70了，冰心的剑转流云自然也归来了。所以毫针的吃血尤其重要，怎么保证骗到她安逸的享受毫针，是门学问，我不太熟悉的学问……

开局自然芙蓉。哪怕是要等CD，也是要芙蓉的。多注意对方后跳的频率，女性角色的后跳比男性角色快捷，硬直时间也较短，抓好落点很重要。

OK，芙蓉到了，七秀两个选择，一个是开了蝶直接爆发，一个是不开蝶挺下你一波输出。所以问题来了，芙蓉后直接读个钟林，马上毫针，若是她开了蝶，读条及时停下来，春泥打开，等她的沉默剑舞全BUFF和剑气吧，能抽时间读个少明出来，消除她的蝶和爆发BUFF，是非常划算的买卖，可以尝试。春泥是一定要留给剑气长江的，注意好读她蝶的时间，蝶5秒后是无法免疫芙蓉的，抓机会定，读条，爆。玉石前，看好对方是否有风袖BUFF，别无脑爆掉，很浪费的。

切磋时被秀秀近身了，很好，这是要来群定你，直接后跳，间隙加个毫针，聂云拉开距离。若是不小心被定了，别急着解，等你解掉群定，秀秀会马上跟上一个雷霆，后果就是你苦等雷霆结束，等来秀秀的一个沉默，一个剑气长江。所以星楼也要用好，莫激动。

傍花随柳，这个BT技能抓她输出的时候读，一般七秀看见中了傍花，直接聂云想跑，不必说，追上，保持8尺距离能读就读一个，权当是个5秒的沉默。若是开了水月+傍花，那更惬意，秀秀一不小心，就是定了5秒，3个毒下来，已无生还可能……

少林篇

70了，和尚的技能翻天覆地。捉影再不是随随便便一个后跳就能躲着玩的东西，锻骨更是强横的洗掉一身的毒，折骨加减速冲上来就是一套，反弹你一个玉石，你掉血的比例也吓人得很。



打和尚，开局套个毫针，保持好八尺的距离，直接少阳后跳，可以尝试假假读一个傍花，然后ESC，立刻轻功等他抓你，如果和尚直接捕风捉影了，那幸运得很，躲掉就赚大了。保持身上带着毫针，没了毫针预示着捉影要来了，春泥加上，等他抓。被抓到了就立刻一个太阴跳开，保持距离。星楼留给对方的五蕴，别被千斤坠连上……多轻功，千斤坠虽是好躲，可中了以后就该疼了。多注意对方的折骨BUFF，看见了就直接聂云跑路，或是春泥开了再跑。其实开局不久完全可以芙蓉观察和尚的动作，若是解了定，那就后跳春泥再跑，挺过折骨就好说。若是他不解，读了钟林商阳马上爆，别被锻骨。或是芙蓉阳明，重置了芙蓉更安全。总之，春泥是一定要留给各种爆发的。

玉石前，看好和尚的反弹BUFF，



有的话就别爆，不然属于自杀行为。万花的减速是8尺，和尚的也是8尺，而8尺，自然也是万花能安全吃到毫针的距离和机会。没见到和尚的折骨，就别轻易读条，芙蓉了再读，等他爆发。折骨的爆发后万花未死，那基本上就可以尽情风筝，大胆读傍花了。

万花篇

1.离经万花

打离经，重点是芙蓉+少明卸除对方的碧水。耗掉他的蓝，就是赢的时候，因此要确保自己的每一个芙蓉不被后跳翻掉。别上钟林玉摧，只上商阳，时刻清风垂露。等他碧水来时驱散。傍花骗打断是必要的，不然少明的驱散会很麻烦，被打断，对方就可以安逸的吃到3秒的蓝。

总之，耗就一个字，离境耗不过花间。

2.花间万花

原来的互耗蓝估计已经不太合适了。毕竟没春泥的情况下，三个DOT—

起爆出来，低血量的万花直接秒掉。

骗打断和少明的使用是必须的，清风垂露也变成了内战神技。多用ESC，多消对方增益BUFF，控制对方回到的碧水，就是胜利保障。

注：内战开水月的同学，以后别开了，一个水月下去，十分无耻……



第一个芙蓉千万不要被后跳躲了，芙蓉CD25秒，星楼CD30秒，这意味着你第一个星楼给了对方芙蓉，那对方的第二个芙蓉就很可能安逸的读条，所以，一手熟练的后跳是内战前提。

中了傍花，及时飞走，中了2个以上的毒，及时春泥，别被骗，多骗人，劳心劳力……内战是个脑力活。

一笔在手，江山尽墨。

我见过少林的沉稳佛性，见过七秀的红尘独舞，见过纯阳的洒然不羁，见过天策的铁血豪迈。

我踏过少室山的初雪，寻过西子湖的婆娑身影，遍访过华山的仙翁灵物，震慑于天策府满目苍凉的霞光。

可我依然是万花，一袭墨衣，一杆竹笔，描尽清风明月，吟遍辞赋诗曲。

我不求能笑傲江湖，只求淡然处世，人不犯我，我不责人，若遇人欺我轻我，必雷霆以还之。

感谢曾经教过我的流氓，小绪等一班高玩们。

感谢天天开必修课教诲我的东方谷主。

感谢您能耐心读了这一篇流水账般的所谓攻略，若是字字咀嚼出来，却未必比白话有用。

治疗技术基础讲座(之一)

一、什么是治疗？

一般人会认为治疗无非就是加血（特别是很多坦克都如此认为），那么我们要扫除这个误区。

首先，治疗包含两个含义：“保护”以及“加血”。那么我们首先来解释下何谓“保护”，作为一个为队友提供生命力的职业，你应该尽可能的减少怪物对队友造成的伤害，以及尽可能的将可能发生的危险消灭在萌芽状态。举例说明：最简单的道理是万花阙阴指，这个技能其实是相当逆天的，CD时间短，并且瞬发，当你在为队友加血时，可以随时注意敌人的动向，这要求你的鼠标（或者TAB键）移动灵活，当发现敌人在读条时，直接打断之。敌人放不出技能，也就不能对队友造成大量的伤害，相对来说，你也就起到了保护的作用。可能有人要说，打断技能的事情交给气纯和天策做就好了，那么我来告诉大家，气纯以及天策的打断技能CD时间过长，并且并不是所有技能都能打断，但是万花的阙阴指就不同了。再次举例说明：风雨稻香村老一的大压杀，这个技能会造成大量伤害，并且CD时间很短，在万花单治疗，气纯以及天策的CD时间过长的情况下，只有万花有能力不间断的打断之。

再来说说少阳指，你在治疗时，可曾用过这个技能？其实这个技能的保护能力也是相当之大的。同样的无CD，虽然距离近，但是减速达到60%。那么什么时候该用少阳指呢？一般在远程DPS职业OT的情况下使用，看到有人说，如果气纯OT，就给个毫针，这点我不是很认同——即使你给了毫针，气纯也经不住怪物两下打。就气纯而言，他的站位一般离怪是最远的（达到26尺），我的应变策略是，直接迎过去给怪物一个少阳指让它减速，然后看气纯的动作，一般的气纯都会选择梯云纵，也有下剑阵跑向坦克的。如果气纯很傻，这样都让怪物近了身，那么马上春泥，紧接着给坦克毫针握针，回过头给气纯局针（这种情况很少，在你减速后的情况下，怪物能摸到气纯的衣角简直是奇迹……）。另外，这种情况也经常会发生在坦克同时拉多个怪的时候。

另一种情况是，仇恨很乱，坦克努力拉回仇恨（这种情况发生在Boss战），而我已经无法判断仇恨的位置时，首先保证自己的仇恨低于坦克（这里要说明的是，很多人在仇恨乱了后会马上水月+长针拉血，这其实是要看情况的，如果在战斗刚刚开始时你这么做的后果就是OT……）。由于Boss一般是不吃减速的，那么你要做的就是保护OT的人员，跟着他，握针、毫针、春泥全部招呼上去，基本上不会有事，这个时候给坦克一个握针，并且看好他的血不少于60%就行。

同样具有保护类性质的技能还有少明指、清风垂露、彼针、春泥等。

二、万花治疗的优势在于何处？

我们承认万花纯加血能力不如七秀，但是万花的优势也很大。首先，前面说过了，万花的保护能力是很强的，这是万花最大的优势；第二，就



七秀而言，其瞬间爆发的治疗能力是相当恐怖的，但是万花的治疗能力更趋于平缓，利用好长针，并且对坦克的掉血做出预判是每一个万花都必须学会的事情（这个不是很好解释，只能说经验是要靠慢慢磨练出来的，大体上来说预判由这么几项组成：怪物的攻击频率，坦克的平均掉血值，怪物的技能CD时间，坦克的技能CD时间）；第三，万花回蓝技能的多样性（包括阵、内功），内力总值的上限极高也是一大优势；第四，万花的灵活性，相比于七秀治疗必须站桩治疗，万花的治疗则更加灵活多变，这一点我想大多数人都是了解的，如何利用这种灵活性就要看自己的操作水平和经验了，前面提到的保护类技能大多数是基于万花的灵活性的特点上的。

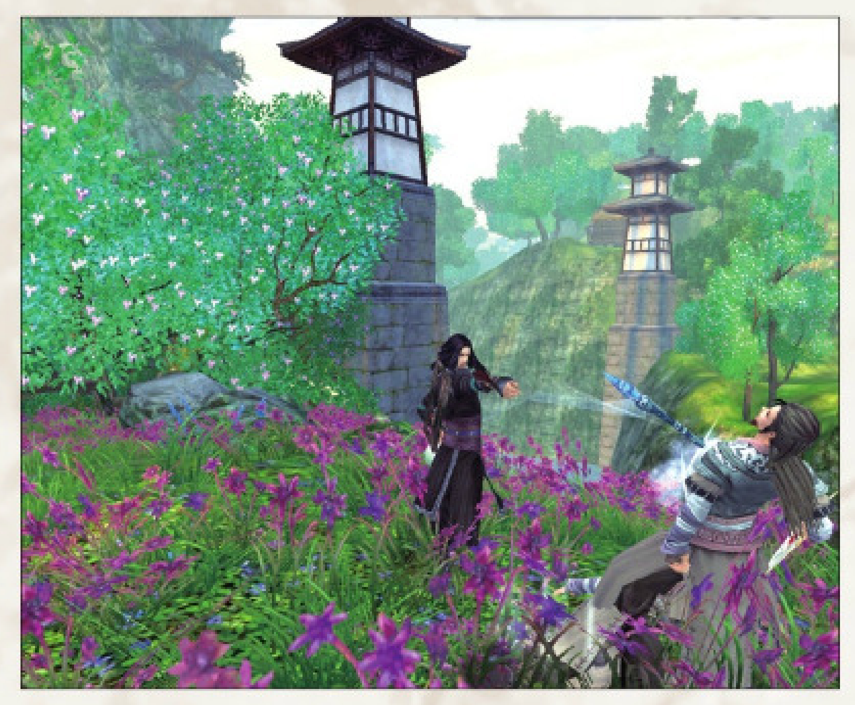
三、万花治疗的劣势在于何处？

其一，万花不具备瞬间治疗爆发力；其二，万花不具备群体治疗能力；其三，万花在应对高攻击的怪时往往力不从心。如何来弥补这些劣势？窍门就是将这些情况尽可能地消灭在萌芽状态。如果不可避免，那你也尽力了。

首先要知道每个怪物的攻击目标是哪里，其次要知道仇恨值在哪里。不要一看到有人掉血，就马上局针刷过去，这是个非常不好的习惯，



因为队友的掉血可能只是暂时的，要学会用鼠标多拉动视角来观察周边的情况。如果队友的掉血只是暂时性的，那么握针足以解决问题，充分节约每一秒的时间，因为可能下一秒就会发生意外。要明确知道仇恨值在哪里——你是否知道在刷得HAPPY的时候，其实已经临界于OT的边缘？



在群怪或者拉火车的时候，任何一个治疗技能都可能导致团灭，其原因何在？队友的仇恨，你是否能把握住？——这一点相当的难，一般而言是利用F键寻找Boss的当前目标来获知仇恨的峰值，很多时候Boss在看一眼远程后又立刻转换了目标，这是因为坦克及时的嘲讽住了，所以你可以马上判断出谁的仇恨已经趋于临界，你需要做的是提醒即将OT的人，并且随时准备好保护他。在面临Boss不可打断的技能以及Boss本身普攻很高的情况下，春泥和毫针可以暂时性的将坦克的血保持在安全位置，例如英雄天工的老一，他的BUFF叠加到15层后会很变态……

四、你真的了解你的技能吗？

这一点，没什么好说的，多读读自己的技能说明以及内功说明，我在游戏过程中发现很多人都不知道自己技能的特殊效果。例如七秀的天地低昂，此技能在云裳内功下，将获得额外的不被打断运功以及持续时间内0仇恨的效果，有很多七秀根本不知道这个效果的重要性。举个例子，当Boss即将召唤小怪时，你直接开着天地加血，这个状态下所有技能都是0仇恨，小怪如果没人攻击虽然还是会过来找你，但你的队友会很容易就拉住小怪的仇恨，你自己就得以保全。又例如万花的彼针，此技能可以解除大多数的持续性伤害DOT，而有一些万花在治疗过程中，从未使用过……（例如：英雄天工的僵尸小怪会一个外功类流血DOT，每3秒掉血1900+，如果能及时驱散掉会减少很多麻烦）

五、你知道治疗职业在武林秘境中的定位吗？

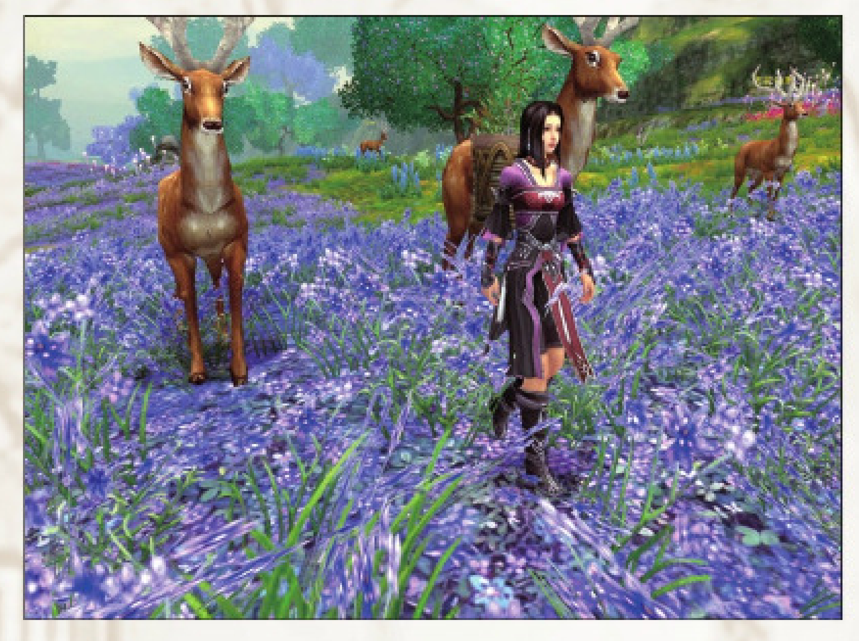
其实很好理解，最早在美服WOW的时候，就有人提出了治疗职业按照其职业性质的不同分成了各种不同的副本定位。例如七秀这一类高爆发治疗职业（比如WOW的德鲁伊），这类职业在副本中被称为救火员。也就是说这一类治疗职业大多会安排一个人做救火工作，当团队中有人掉血过快时，救火员就要及时将他从死亡线上拉回来，显然这个工作万花是胜任不了的。又例如万花这一类回蓝高、治疗平稳的职业（WOW类似的职业有戒律牧、神圣骑），这类职业在副本中被称为常规治疗，他们的工作也就是保证本小队的安全，一般而言这类职业都会有强大的驱散类技能（这涉及到游戏的策划，不赘述），而团队中的主坦克接受的治疗也大多数来自于常规治疗。

当然这种分类也不是绝对的，比如七秀也可以当常规治疗，只不过其不具备驱散能力，以及治疗续航能力相对低下（当一个Boss需要打20分钟或者更长时间时，你能保证治疗链不断吗？），所以往往七秀这类职业进行常规治疗会需要强大的装备基础（最典型的例子就是WOW的奶萨，其不间断的次疗是相当的恐怖……）。这里引入一个团队治疗的高阶技巧——治疗链，这是为了防止过多无效治疗的发生，也就是每个常规治疗对于坦克刷血时的节奏感，这需要长期的磨合，很难掌握……

最后要特别提出的一个概念：永远保持坦克血处于安全线。这句话是双面性的，其一，不让坦克血过少，这是基本；其二，不要一见坦克掉血就急于刷血，这是不理智的，会造成大量的过量治疗，浪费你的蓝。坦克如果掉血很少可以不用理会，一个握针过去能解决的事情不要用局针来解决。另外，在战斗结束时，即使队友只剩1滴血，那么你的治疗也是成功的，万花单疗的情况下，这种情况发生得很多，所有人都在掉血，所以你要依次判断出谁的危险度最高，你要优先保证他的血量（并不是任何时候都是坦克最危险）。

治疗技术基础讲座(之二)

WOW的时候玩过不少职业，玩得比较多是恢复德和神圣牧师。由于习惯了治疗职业，于是在“剑网3”中选择了万花。在“剑网3”的副本存在两种治疗流派，一般都会由七秀主治疗，万花辅助治疗，我们先来说说作为辅助治疗的治疗手法：由于是辅助治疗，相对来说还是比较轻松的，基本上就是谁掉血就丢个握针，



掉的多点的就加个局针，给T挂握针，慢慢局针，紧急情况就水月+长针；水月CD时就用春泥，毫针后读长针，总的来说是相当的轻松。

再来说说只有万花当主治疗的情况，这时压力就相对大些了，除了给T加血，还要照顾其他掉血的队友。单治疗的时候，我的手法是这样的：开局时给T丢毫针，少用局针（局针保持血量很好，但大量掉血的时候，血量很难提起来），多用提针+握针的手法，蓝多就补毫针（这个技能有点耗蓝，频繁使用会导致缺蓝），一般我都会把毫针丢给OT的DPS，春泥非紧急情况我也很少用，一般是用在水月CD，T血线拉不起来，或者DPS输出OT的情况下。

归纳起来说，副本中的治疗技术可大体上分为以下几种流派手法：

无脑局针流：就是站桩给T不断使用局针（像极了WOW圣骑士的圣光闪现），这种手法在双治疗的情况下经常使用，或者在队伍强力的情况下常实用。T血线提不起来的时候丢春泥，接着水月+长针，然后继续无脑局针保持。虽然局针是保持血线的强大技能，但缺陷在于此技能要持续保持不断，如果时间过长，血线就很难拉上。在队伍混乱的情况下（OT，奔放流），人人都在掉血，很难顾及T的血量（强力，装备碾压的除外），要么就只保T，放弃其他人（T保住了再顾及），搞不好很容易挂T。此手法推荐新手，操作相当简单，此手法的治疗量和七秀有一拼。

提针流：其他技能辅助使用，主要靠提针拉血线。握针保持不断，蓝耗较少的情况给T补补毫针，基本上很少用到春泥、水月+长针，提针拉血线还是很明显的。相对局针流来说，操作相对没那么频繁，但意识要稍微加强，有余力注意和观察其他人员血量，照顾起来也不会觉得手忙脚乱。缺陷在于要有短暂的预判意识，过早读条会过量治疗，相对局针而言，此技能稍微有点耗蓝，不能频繁无脑刷（容易空蓝）。此手法推荐对技能有一定了解的玩家，局针流是入门手法的话，此手法属于基本手法。

长针流：WOW有一个加血手法叫“预读流”（恢复德的一加血技能“治疗之触”和牧师技能大治疗术，都是读条3.5秒，加天赋后3秒），和长针一样，此等手法就是专门靠最大治疗量技能拉血线，由于读条时间长，加血量也高，需要很好的预读意识，操作要求相当高，需要对各种怪的技能相当熟悉，对T的装备属性相当了解（什么怪打什么装备等级的T掉多少血）。因为要靠这些参数来分



析和预判什么时候开始读条，又因为有很长的等待时间，所以就有充足的空闲照顾其他队友。缺陷在于蓝耗相当大，意识要相当好，对游戏了解相当深。此法没有一定的道行根本用不来，因此用此手法的人很少，强烈推荐新手不要应用此手法。

综合流：此法是那些没有固定技能流派的手法，随性而加，根据不同情况用不同技能，每个加血技能使用频率相当平均。此法很随意，有很强的应变性，蓝多的时候春泥、毫针、握针都狂丢，蓝少的时候刷刷局针回回蓝……反正想用什么技能就用什么技能，而且还可以练治疗技能，但是要有一定的预判意识，并对技能属性都有一定了解，应变能力要求高，此法不推荐新手应用。

作为治疗职业，宗旨就是在副本中不让任何人躺下（虽然要做到会很难，总有意外情况发生，但我们还是要有这样的思想）。既不要怕死（只



要有一线希望，就要坚持给队友加血，尽管队友控场不当，结果自己躺了，那也说明你尽责了），也不要无辜的死（比如ADD了，当前局势完全无法搞定，那就赶紧跑路脱离或者强退，以免装备掉持久）。了解队友操作，学会判断当前局势，出现意外情况，能够快速判断出能打不能打，能打就坚持，不能打就撤。对不同情况学会取舍，一般情况下强力保T，如果确信DPS的操作和意识能够搞定剩下的怪，就强力保DPS——比如还剩三个怪，血都不多了，T很难同时拉住，纯阳有能力A掉，那么舍弃T，全力保住纯阳A掉。了解职业技能的属性，应变能力要强，知道什么时候该用什么技能（例如有人OT的时候就及时给OT者丢春泥和毫针等T拉回去），不要无脑的只用常用的两个技能。（文/heiyandi，转自多玩剑网3）



门派介绍之 纯阳

- 能力职业概况：气宗和剑宗，内外功双线，远近兼备。
- 关键词：气场。
- 优势：攻击高，爆发强，出色的反控制能力。
- 劣势：血量偏少，防御偏低。
- 团队定位：属主力伤害输出者和控场辅助者。
- 门派评价：强悍的输出和控制，气场的灵活运用，面对各种情况都可得心应手。
- 门派分支：太虚纯阳（剑纯）：作为辅助近战攻击门派，一对一并非太虚纯阳的战场，他们更适合在群战中发挥优势，攻守之间玩法多变，操控需得有一定技巧；紫霞纯阳（气纯）：远程伤害位列五大门派之首，尤为讲究战机把握和对敌距离，同样招式在不同时机释放会达到完全不同的效果。

门派背景

隋文帝开皇十七年（公元598年），太宗李世民降世在他们回太原的路上。刚到太原，便有一道人拜访，说这婴儿将来必救世济民，遂取名“世民”。尔后，道人又赠予李渊一书：《开元典论》。李世民从书中逐渐悟出了开国之道，便是这一书，给予李世民打江山很大的帮助。

可惜的是，《开元典论》大部分内容讲的是如何打江山，治国方面却谈之甚少。但照那道人所说，这世间必还有一部讲治国之道的宝典，道长留诗曰这部宝典必出 “纯阳”。于是太宗登基后派人四处寻找叫纯阳的地方或人，终无果。后来的君主皇子都已忘却此事，唯有一人却注意到这一伏笔，那便是皇子李隆基。李隆基当时只有十五岁，正是武后当权，皇子们提心吊胆，只能乖乖待在宫里读书，李隆基却暗下决心要把这一典论找到，遂偷偷派亲信四处打听。在一个意外中，李隆基查到，上元二年（公元675年），有一进士中榜后却立刻辞官，他名吕洞宾，号纯阳子。李隆基隐隐感觉到此人便是诗中所提的“纯阳”，便让人四处寻找这纯阳子。奇怪的是这纯阳子却自己飘然上门了，给李隆基送来一本《大统典论》，讲的全是治国之道。但好景不长，李隆基获悉，武则天手下一密探状告李隆基欲反武后。武则天不假思索，立刻派她最信任的神策军侍从暗中处决李隆基，但那侍从却反过来被李隆基和纯阳子杀死。李隆基知道瞒不过去，便主动负荆请罪，并在众大臣面前献上《大统典论》，慷慨陈词道：自己正要献上《大统典论》，半夜却有人来盗，不得已杀之，后才发现是神策的人。武则天无计可施，此事便不再追究。武则天无计可施，此事便不再追究。这武则天本来就好拜佛主、神仙，见到纯阳子便要他为自己祈福。纯阳子也不推辞，遂为武后（实则为大唐江山）祭天，又留在宫中讲道两日，武则天非常满意纯阳子，对他大大嘉赏。李隆基趁此机会向武则天提议：为纯阳子在京城附近建座道观，好天天为皇室祈福。年老的武后没有考虑过多，只盼自己延年益寿，焉有不允之理？吕纯阳对于这些宫廷斗争倒也不排斥，欣然答应。长安四年（公元704年），吕洞宾在朝廷支持下，于华山建立纯阳观。玄宗即位后，纯阳得到更大的发展。

紫霞纯阳职业心得

对气纯的总体感觉

紫霞纯阳（以下简称气纯），血薄攻高，群战中的炮台，副本中的强力输出，配合自生的控制技能，特有的辅助气场，使得纯阳的生存能力大大提高。总的来说，气纯阳属于群居动物，独自行动时生存空间不大，集体行动却能大大增加所在集体的战斗力。

气纯技能解析

关键技能：生太极

点评：纯阳的招牌技能，第一，能控制敌人，降低对方的移动速度；



第二，也是PK中最实用的，免疫控制，当自身在生太极气场中时，对方的晕、定等控制技能均能免疫，可谓进退自如。不足的是，不能免疫推、拉之类的控制。施放时需注意，气场的中心，那把剑会落在你选中的目标的旁边，但目标距离在20尺外，或无目标时，会落在你自己脚下，PK时需注意，气场的位置会影响你的成败！

攻击技能：太极无极、两仪化形、四象轮回、五方行尽、六合独尊

点评：太极无极的伤害很低，但能聚气，也就是人物头像下面转动的绿点，很多技能的效果与气的格数有关。两仪化形的伤害由气的格数决定；四象轮回，气纯的招牌技能之一，25尺的攻击距离，读了秘籍能使攻击距离更远，并且伤害很可观，击中能聚气一格，使目标减速，若击中处于定身或无法移动状态的目标，能多聚一格气；五方行尽，扇形群攻技能，伤害也不可低估；六合独尊，群攻技能，能透过障碍物攻击，但PK不适用。

防御技能：坐忘无我、吐故纳新、返本归元、八卦洞玄、七星拱瑞、镇山河

点评：70级的紫霞功使坐忘无我的化解伤害值提高100%，达到1618点（不装备秘籍），与其他职业增加血量的BUFF不同的是，没有达到化解伤害上限前，对方的普通攻击不能打退你的读条，这在打怪时最实用了；吐故纳新，反击伤害的，效果不是很明显；返本归元，解除队友的阳性内功不利伤害；八卦洞玄，打断技能，并能封住对方运功，持续时间由气的格数决定，很实用的技能；镇山河，免疫气场范围内队友收到的任何状态，保命技能，但施放时得注意当前选择的目标。

解除控制技能：凭虚御风

点评：解除自身的控制，好技能，可惜调息时间太长，得看准时机使用。

控制技能：三才化生、九转归一

点评：三才化生是个好技能，能使8尺范围内的敌人锁足，即不能移动和转向。不过对方在这状态下能够施展招式，所以最好能绕到其背后。



锁足效果的长短由气的格数决定。九转归一，将对方推出12尺，是和近身职业拉开距离的，放风筝必备。

快速移动技能：梯云纵

点评：公测的梯云纵改为施展后重置蹑云逐月调息时间，意味着可以在很短时间内施展两次蹑云逐月，机动性大大增强。同时梯云纵本身的跳跃高度比扶摇直上高不少，紧急情况下还能和近身职业拉开距离，免受控制。

回复技能：凝神聚气、抱元守缺、韬光养晦

点评：凝神聚气能快速聚气，在PK中距离拉很开了可以使用。抱元守缺能恢复自生的蓝，恢复量由气的格数决定，五格气恢复的蓝还是蛮可观的。韬光养晦能瞬间聚气五格，爆发技能，在对方少血时两个五格气的两仪打下去，非死即伤。

实用技巧

1.群怪技巧

气纯的群怪技能有六合独尊、五方行尽，由于六合有减速效果，所以不必施放生太极。生太极可以用作拉怪时使用。一次拉怪在六个以内最好，有奶妈在可以多拉些，但千万别贪心，会害死奶妈。当怪相对集中时，可以三才+五方，五方也有减速效果。三才不占公共CD，和五方可以同时施展。之后后退一段距离，公共CD时间一到对着怪中心使用六合独尊，六合独尊虽会读条，但不必等到读条结束再施展第二次，那时候可能怪已近走出你的群攻范围。所以，不停地调整你六合的中心点比较好。当怪接近你，而你的三才、五方还在CD，不必担心，有坐忘无我保护你。坐忘无我效果消失了可以再补一次，抗到三才、五方CD结束

了，重复上面操作。这样打同等级的怪会很轻松，蓝也够用。如果怪群中有一只精英怪，七星拱瑞定它！

2.单挑同等级精英怪技巧

首先得确定，这个精英怪吃控制，即你能减速，并且，它还得是近身攻击的，否则一个人很难风筝它。开始前得观察周围环境，得把怪拉到一个干净的地方（没有其他怪就是干净）。在离怪一个四象范围内放满气场，四象开怪，击中能减速，大概两个四象，精英怪会在你20尺内，接一个两仪，可以后退太极无极，也可以再读一个四象，这时距离会在8尺左右了，立刻九转推开。九转也是不占公共CD的技能，可以和四象一起施放，气满了两仪，再次接近到8尺可



以三才定它，如果满气，可以定它6秒，足够读出两个四象。并且聚气至少四格半（紫霞功内功使你每三秒聚气半格），两仪他，然后往后跑，同时丢生太极气场，用太极无极打，很快九转的CD就到了，那时只要重复上面动作。

3.单挑Boss技巧

同样，确定此Boss吃控制，近身，就算放远攻，也要是读条能打断的。开怪前丢满气场，最远距离读四象开怪，两个四象后两仪，转身90度左右侧平移跑开，太极无极打，气满了两仪，生太极CD一到就放，其他气场不用放了，在半径15尺左右的范围内绕圈打，不要让怪接近你，九转能推就推，8尺内了三才定，如果锁足时间长，读个四象，走远继续打，出定身效果了，距离够远就读四象。总之，别让它碰到你。蓝不够可以等五格气时抱元守缺，再不行了吃药。只要能持续输出和放气场减速，最终都能耗死它。最典型的此类Boss就是42级能接的洛道任务“堕落的旅帅”里的几个Boss。

4.爆发技巧

介绍韬光养晦时已经提到了，当对方血量不多时，两个五格气的两仪可以爆死他。具体操作很简单，五格气时两仪接韬光养晦再接两仪。但得注意，最好你能在你生太极气场里，因为一旦偏离或没爆死或中间被控制了，可能会被对方爆死。

5.野战偷袭技巧

前提，对方没发现你，职业最好别是七秀、万花、和尚（除非血很少）。自己补好气场在脚下，最远距离读四象，对方被减速，若跑，可以追，若反击，你已经先手，正常他能打你时已经受到两个四象一个满气两仪的伤害了，使用下面介绍的PK技巧，取胜会很容易。

6.逃跑技巧

目前纯阳的机动性能比万花和和尚都强。偷袭过程中难免遇到路过的敌人（开了阵营，遍地都是敌人），确定无法杀死一个后，跑吧！先转身跑，丢个生太极在自己脚下，蹑云出去，放出梯云纵，这时遇到比较高的地形，可以跳上去，对方跳到你前面，九转推下去，再来一个时，三才锁足，最理想的情况是锁足时他不在高地的平台上，这样两个敌人都会掉下去，再理想一点，都摔死（几乎不可能……）。没有高地，那你的蹑云的调息时间被重置，配合梯云纵一起用吧（别在梯云的最高点用蹑云，你会摔得很惨……）。被和尚抓回去了三才跑，跳起来转身给个九转，回头继续跑。被天策追到了有点麻烦，找机会开无敌，打两下，准备跑时，七星定一个，九转推开天策，或者三才定，然后速度跑，蹑云和梯云纵能用赶紧用，不过就算这样，能跑开的几率还是很小，这些算是挣扎了……逃跑路上遇到自己人那就算你走运了。

7.群战技巧

群战中气纯需要猥琐，不适合扎堆，站得越分散越好，离敌人越远越好，特别是两军对峙的时候，你冲动了，被和尚逮到，九死一生！锁定敌人冲在前面的目标读四象。但是，在混战中就需要注意控制技能的使用，特别是生太极、三才和九转。生太极不光是减速敌人，更主要的是保护自己不被定，比如天策疾过来，没有生太极在身上，你只能晕在那了。三才、九转可以保护自己和队友，身边敌人多的时候，三才控制住，有突出进来偷治疗的时候，九转推开。群战中保护治疗是很重要的。如果旁边有障碍物可以掩护自己，那就过去，对着敌人六合吧，效果很显著的！其他的就是听指挥了，否则你会死得很惨。

切磋篇

切磋没有必胜的套路，讲究的是意识，意识强了，就算输，也不会感到遗憾。

1.气纯VS天策：天策的瞬间爆发力很强，还有无敌，但是风筝打法还是适用的。开局补满气场，化三清就不必了。天策可能的开局有近身上马，远距离上马，下马的不多见，要提防的是近身上马的，他会推你出



气场，所以开局可以九转推他出去并下马，拉开距离。你在气场里不用担心被打倒，只要控制好他，气场不离身，问题都不大。3才要看好了用，比如他下马突进来，由于打不倒你，你可以迎着他走过去施放三才，五格气



的三才定住他，在背后读四象，但别安心地想等四象读完，天策有风，能解定，这时推他出去，反方向跑，补气场，必要时可以开梯云，因为天策的风能免疫控制，等状态消失了再想着进攻。八卦洞玄对天策唯一的用处就是打断上马，一般在天策近身后想跑出气场时会使用，这时可以提前给他八卦，读个四象。天策开虎了得注意，补好气场，想尽办法拉开距离，并控制他，等他虎效果消失了再打。

2.气纯VS剑纯：剑纯的爆发力也不比天策差，而且大道冷却时间短，你能凭虚御风解一次，几乎不会等到你CD完就能再定你的，而且现在人剑合一爆气场也能定住你，避免这一切的方法只有一个，补好你的生太极。八卦洞玄可以封住他的气场的释放，最重要的是封吞日月，能封几次是几次，剑纯会给你两个气场，生太极和吞日月，都是为了能近身打你。被剑纯黏住会很麻烦，九转用好，九转后跑开放气场，剑纯的剑飞惊天也能打断你的运功，还能减速，这时候准备逃吧，开扶摇，进了吞日月你就开不了了，等他近身就跳，空中吞日月也不能阻止你蹑云的，所以快着地时蹑云飞开，补气场。三才要看好剑纯身上的生太极BUFF，BUFF在时定不住他的，一般在他爆气场后定他比较好，不过剑纯有两个解定的技能，所以别期望能读四象啥的了，跑吧，补了气场再反击！

3.气纯VS气纯：气纯的内战，奢侈的打法是开局前插满气场，开局开无敌，四象接两仪，打他个措手不及，如果他反应过来，也开了无敌，那就等于回到起点……常规打法的话，不要离太近对轰，这个靠人品，谁出雨集谁占上风，没有意义的。走开到四象射程外，补气场补气等他过来，若他在最远处读四象，蹑云退后，或立刻上前，八卦封他，反读四象，见好就收。时刻注意对方身上的生太极BUFF，一旦消失，你的机会就到了，立刻上前三才，或八卦封他技能，九转推开，补气场，太极或五方集气，够气了他还没气场的话，三才他，读一个四象，拉开距离，因为他能解。他补了气场，就接个两仪，然后跑开，继续补气场补气，等他来。

PK的技术还得在实战中练习。气纯阳血薄，千万别冲动，急着解决对方，那样你会死得很快！

4.气纯VS和尚：和尚现在很BT，很难打，我目前见过的最猥琐的气纯打和尚的打法是：生太极时刻在自己脚下，保持20尺外的距离，开了梯云纵，读四象，一旦被龙抓手了，立刻起跳，之后蹑云飞走，再跑出20尺外，循环……

5.气纯VS万花：跟万花也是几乎没得打，满血也能爆死你！听过有人说，打持久战，跑出很远，他过来丢个八卦，封技能，读个四象，立刻跑……总的来说，还是没得打。



6.气纯VS七秀：跟七秀打也是没得打，一套技能瞬间我的血就没了……

本人电信一区长安城烟雨楼倚剑阁公会70级纯阳，ID：烟雨书剑。

太虚纯阳职业心得

对剑纯的总体感觉

太虚纯阳（以下简称剑纯）目前对于小团队和单人战斗还混得过去吧。剑纯有两种选择，一种高功破防，一种高会心。选择哪种就看自己的爱好。剑纯本来身为控制职业，但是现在控制连接太快会减弱控制时间，对于剑纯是相当无奈的。

太虚剑意内功中的使用效果

藏锋：施展气场招式则续一格气，招式伤害会心后能额外获得半格气。使元气在战斗中享有同样的效果，并在非战斗中内力回复提高100%。

生阳：使用“吐故纳新”会获得10层“生阳”效果，每层提高自身防御能力，每被功击一次消失一层。

叠刃：施展聚气招式会心伤害后会额外的对目标每三秒造成55点外功伤害，持续12秒，该招式受额外的外功功击加层。

夺魄：“人剑合一”引爆自身气场可以回复一定的气血和内力值，并具引爆一个气场额外回复半格气。

积芒：施展“韬光养晦”额外每1秒回复半格气持续10秒。

灵剑：施展转乾坤可以解出所有控制技能（除倒地）。

破势：“人剑合一”施展后，目标定身5秒（剑纯群定技能）。

特别注意：1.技能公共CD为1.5秒。公共CD就是，当你用了一个技能后，其他技能都将进入一个公用的冷却，用通俗的话说技能都在转圈圈，转完才能用。这是为了防止过多技能同时使用，令战斗更有节奏感；2.无公共CD的技能，在游戏中，有很少一部分的技能在使用后是不会导致其他

技能出现1.5秒公共冷却时间的。在游戏中加入少量无公共CD的技能可提高玩家的操作量并区分开玩家的档次，无公共CD的技能有：剑飞惊天、转乾坤；3.关注技能的CD以及粗略估算对方技能CD；4.关注对方是否使用读条技能；5.关注对方身上的负面状态、有益状态与自身的状态。

实用技巧

剑纯出招要求快、狠、准，静若处子，动如猛虎。一旦准备动手，必须手快，做到准确的技能释放，DEBUFF一定要全部到位，一个也不能少。剑纯这路心法，其输出的关键在于其招式的伤害高，如果带有会心，那么伤害更加恐怖，主观控制强大，定人能力最强。弱点在于其技能释放有公共CD，近身肉搏切忌不可持久，出手即要必胜，否则就赶快闪人。鉴于面向新手玩家，所以本篇只谈技能用途，不谈技能用法，大家自



行修炼之后方可理解真谛，不同的人用不同的打法，经验的积累，战斗意识的形成至关重要。

技能详解

三环套月

1.稳定输出外加蓄气，配合风骚的走位，穿插在敌人身上，尤其是目标能中玄一的情况下，或者说目标在生太极中，如果你走位比较到位，会看到你总是追在目标的背后狂砍，边砍边蓄气。一旦气满，如果你和他的控制位保证得很好，那么就无我，如果又被对方控制，或者已被对方控制，那么看准时机大道，或者转乾坤+大道。

2.站桩，对方被定之后，有富余时间的时候输出，三环的伤害还是比



较可观的。

3.延缓运功，连续三次伤害有很大的情况下会延缓对方运功的招式，并且，边砍边对着对方走过去，走到他后面……

无我无剑

1.输出，不用多说，这个技能是最恐怖的带有爆发力的技能。

2.制胜，如果你还有韬光养晦，对于皮厚的职业，要做好一次伤害6000+的心态。对于皮薄的职业要做好一次秒杀的心理准备。4个无我上去，不死也残的只剩一个天地无极的效果。保证对方没有解定的情况下，大道之后，三环、吞日月、剑飞、天地、无我、韬光、无我、暴剑、三环、无我、万剑、三环，再无我或者天地。手快的话7000伤害都有。这里要提示一点，这里并不是连定，友情提示一个，大道之后一定要必放的不是生太极，而是吞日月。至于为什么，等下解释。有的同学就问了，你不怕被人定么？如果有人定想都不用想立马转乾坤再插吞日月。如果对方是近战职业就要注意了，要把吞日月换成生太极，如果对方是天策，不要指望伤害上7000，能有5000就够，省略一些技能，总之要保证韬光之后出手的无我，没有活口。

万剑归宗

1.无视走位的输出。

2.蓄气。

万剑这个技能单挑很少用，群殴也是偶尔用，因为剑纯打战场基本不负责群殴，剑纯打战场要做的就是杀人，怎么杀？暗杀！有的同学又问了，暗杀比天策差多了。天策全开爆发力恐怖得要死。对！那是因为你不是一个合格的暗杀者，暗杀是要技术的，而且反暗杀天策绝对的垃圾。天策在正面战场上的威严确实牛，但是比阴人么，还是不如剑纯。

天地无极

1.配合剑冲和玄一暴人。

2.配合另外一个剑纯暴人。

这个技能就是暴人用的，如果你微操实在是强，能够在敌人中玄一或剑冲的时候，马上给自己上另外一个状态之后，在敌人存在双状态的1到



2秒内按下天地，那个伤害之恐怖，2400+不是盖的。而且很多人说剑纯下副本不好，这里我要说一下，如果你试着用两个以上的剑纯，一人开玄一，一人开剑冲，一人开碎星，一人开临太虚，外加一个化三清，配合北斗七星阵，你会发现清怪原来如此之快，去试试就知道了。剑纯在副本的地位不容忽视，他是不可以定怪，但是杀怪的速度，绝对比气纯快得不是一点半点，但要把握好时间轮流暴剑，12秒CD的人剑也不是人人都有，如果有3个12秒CD的人剑，副本你们就无敌了，小怪算个毛，来多少我定多少。轮流定，有CD？定了还可以揍它。试试就知道强大了。3剑纯、1天策、1七秀的队伍可以通任何副本。前提是人家是剑纯，不是白痴。

PS：知道气纯为什么DPS高么？若不是因为有六和每秒2000+的伤害群怪，高就是个笑话。你看看四像站桩2分钟有没有天策站桩2分钟的高，装备同等绝对伤害不够高。

大道无术

1.定人。

2.打断。

3.反控制。这里唯一需要解释的

就是反控制，什么叫反控制，什么叫被控制，什么叫控制?相信很多人不明白，那么我详细的说下。

控制：即掌握战斗的主动权，说个很简单的例子，两个人什么都不用，平砍的话也存在控制，没有技能都可以控制？对！很简单，你走位比对方好，平砍的时候总是绕着对方，对方大多数时间花在转圈上，攻击的机会减少，显得被动就是被控制，而你显得主动就是掌握了战斗的主动权，这就叫控制。所以任何职业都可以成为控制出色的职业。

被控制：丧失了战斗的主动权，注意，只要丧失就算被控制，哪怕对方没有用任何技能！所以你的意识一定要到位，不要认为对方只是转圈砍你，没什么调整一下就好，一旦你去调整，那么马上你就在调整的那短暂的2到3秒内少了1到2千血，这可能还是少的。

反控制：脱离对方的控制并且掌



握战斗主动权。这里我要说一点，为什么说天策的反控制不如纯阳，原因很简单，天策只能保证自身的无敌，并不能保证让对方无法动弹，那么天策的叫解控制，不叫反控制。而纯阳可以在对方控制自身的同时控制对方，这才是神技的地方！比如说天策开个虎开个风再开个山，咱见了就升天，聂云再后跳。保持5秒左右的距离之后大道之，然后差剑、蓄气，再暴之，开了虎我也让你动不了。反控制就是在战斗劣势的时候反败为胜，大家好好体会吧。如果不是非常高手的天策，一般在自己要胜的时候不会全力爆发的。对高手天策就要小心了，哪怕他领先，他也会开虎的，而且要万全。所以和高手野战千万不要离开生太极，不停的插吧。

人剑合一（神技）

1.定人：2～5秒，注意哦，为什么神呢？因为对目标插出去一把剑，剑未落地即可爆之，一样定，本人经常这样阴到人。

2.回血：600+

3.回蓝：600+

4.暴伤害：1600+

剑飞惊天（神技）

出色的反控制、控制技能。

1.减速，当你看见万花跑得正开心的时候，管他用不用读条，直接剑飞聂云转乾坤吞日月，过去插死他。当然过去大道也可以，然后他解，然后吞日月加暴剑。

2.下马，追人，砍天策必备。

3.打断，这个就不用解释了。

4.蓄气，关键时刻蓄力一击，你玩熟之后发现很多人死在剑飞之下……

5.追击，如果你觉得自己腿短，肯定没有善用此神技和吞日月。

以上说了这么多，下面再谈几个意识上的小细节。

大杀器：吞日月

关于这个技能，我觉得是剑纯很多打法上的必备，战场时必备，战场建议一到两个剑纯必备。万花Y？

和尚抓人的时候剑纯对和尚吞日月，抓过来的必死无疑。而且上去砍人的一定要剑冲阴阳，如果你不是孤军深入，对方必死，再厚也加不上血。外加还跑不动，不能用轻功，减少60%移动，不死你是个神。对方要是放无敌，马上暴之，另外一个剑纯在暴之后吞日月。谈到这里，说一下剑纯需要用到的剑场——控制点，如果你控制对方，优先使用吞日月，如果你被对方控制，转乾坤加生太极。生太极属于守式，吞日月属于攻式。一击不成立马生太极，一击得手立马吞日月。这是剑纯PK的基本法则，绝对通用。我发现很多小白剑纯暴剑场总是暴掉自己的生太极，最后被反控欲哭无泪，就是因为没有把握清楚攻守。生太极一定要在暴掉剑之后放，如果你被人追杀，需要太极保护的话，建议不要想着用太极，而是飞起来之后插太极，稳下来之后再开局。意识不好慌乱会经常自食其果，剑纯的操作讲究确实相当严格。但是剑纯要使用得好，虐杀任何职业均不在话下。



战场暗杀

关于战场2只剑纯，通常比较牛的战场队都是2队主力，一队机动，剑纯就负责杀机动组的。他们偶尔会去偷袭密探，这时候骚扰一把，如果去卡Boss，那么杀卡Boss的人，上去别犹豫吞日月之，大道，砍。暴剑之后记得太极。

如果面对在跑的人或者要跑的人，吞日月剑飞大道之，一定要快。所以说加点轻功经脉会有很大左右20秒CD的聂云和6%的跑速，别小看6%能保证双方同等速度的情况下你的秒伤可以砍到对方。250的秒伤坚持10秒这人就死了。

切磋篇

1.剑纯VS天策。天策可以说是几个职业中剑纯比较好打的一个了，但是现在的70岁老道天策，瞬间可以送我们回复活点。野外给偷袭遇到技术好点的天策，那是没机会，就算他差点，你也打不死他。切磋时，开风冲你气场的天策是纯暴力分子，你逼开他这个雄起的瞬间就行，他坚持不了多久，千万别硬扛，要不你会死得很残。没风的天策还是比较好打，就不细说。再就是和你拉开距离的，他要冲你这个比较常见，后跳或者什么的，躲掉，打下马。有道兄说，先大道，然后剑飞多2格气。但是，他被定立刻开风，你势必要给他AAA几下。现在可以选择，你可以暴气场，可以大道，这个自己体会，我是暴气场，他不开风我不大道。暴后记得要补太机。关键在于，天策开风的时候，插个太虚，绕4～8尺这个想必都知道。避开这个时间，下面就看你表演了。



2.剑纯VS万花。切记你的吞日月，万花看你读条的时候是会跑的，你吞不到他，他就飞走了。所以，开始给太机，直接暴掉，逼他开星楼，不开就吞日月上去砍，开过后他给你减速度是必然的，不要急解掉，等星楼效果没了，解掉，飞近大道，吞日月，上去A，最后打一刀玄一，减速度可以，剑冲也可以。你对自己追击能力比较有信心就剑冲，效果可观。这段时间过去，对现在的万花来说秒不掉但血也不会太多，跟后面追，太机要补，插自己脚下。等CD，再来，在给抓到基本就可以了。细节要自己体会。

3.剑纯VS七秀。七秀高爆发，伤害吓人。首先，读秒最后1秒插气



场，人变红了后，确保他在气场内暴掉，逼他开碟弄足，这个时候手要快，转乾坤，吞掉他第一个不受控制的BUFF，你要比他快，不要让他顶上别的BUFF。吞掉后，给个剑飞减速度，不要让他那么舒服的跑，这样几秒内他和你的速度差不多。然后贴身，大道，注意大道和破势的时间要间隔4～5秒。不然效果递减，砍2刀，吞日月CD好就放。七秀给你贴身了，就不那么容易摆脱，生太机，他给你减速，你也给他上。然后就是再暴气场。

4.剑纯VS和尚。这个比较无解，你和他猥琐，他也和你猥琐，他20尺能打你，你20尺标他，对技术强硬的和尚无解。与和尚打，关键是他的免役控制，免役控制很多职业都有，关键和尚有，他的攻击实在是2个恐怖可以形容。开始，基本是你追和尚而不是和尚追你，可能和尚都比较猥琐。不要贴身，离点距离。插个气场直接暴掉。太开，转乾坤，太机，日



月。不开，补气场，捅他。差不多就跑，飞出去，转视角后跳。猥琐到底。找机会上去再暴，不是万不得已不大道，逼着他开免役，开了就跑，没的说。8秒后，简单了。大道CD好就上去定他，插气场捅他。注意的是，开局他沉默你。悲剧了，完全是悲剧。没太机保护，受死吧。给沉默，啥也别说，跑吧。还有就是万一给抓到，不要犹豫，用后跳，左跳还是右跳，你要是速度跟不上，给和尚个控制了。转乾坤，什么CD，悲剧发生了。

5.剑纯VS气纯。我现在就感觉气纯对现在的剑纯是个BUG，解大道，高伤害，二次飞，暴气场，能把自己暴死。开始了，他气场插好了。站离气场，不要一味想着贴身，暴气场，把气场对自己的伤害降到最底，下面是拖时间。他打你几下，贴身了他要飞了，然后梯云，追他，他补太机，剑飞打断，不要吝啬，大道拖时间。拖人剑纯D，不要想什么补吞日月，他解了。然后会插太机，贴身就玄一打断，给他插出来了就立刻暴掉。追他，没太机保护，他很脆弱。期间，他会九转你，你要会躲，比较重要。你对他什么时候放九转的时间要判断好，九转有个起手动作，你手够快的话，可以简单躲。不管打谁，关键是多练习。本人电信一区长安城，烟雨楼网游公会70级纯阳，ID：烟雨爱雪情深。

门派介绍之 天策

长河落日东都城
铁马戍边将军拔
尽诛宵小天策义
长枪独守大唐魂

- **能力职业概况：防御和伤害两条路线，高输出伤害，也可做肉盾。**
- **关键词：外功防御者，马上战斗。**
- **优势：唯一能马上战斗的门派，高血高外防高机动。**
- **劣势：反控制能力稍弱。**
- **团队定位：攻防兼备的多面手。**
- **门派评价：外功防御专家，攻防较均衡的强势门派。**
- **门派分支：铁牢天策：外功防御位列五大门派之首，关键时刻舍身引敌，使铁牢天策成为交战时伙伴最安心的一道防线，大唐铁盾，绝非浪得虚名；傲血天策：无论攻防，皆乃外功系王者，加以五大门派中独有的马上战斗，攻防转换之余进退自如，危急时刻的搏命一击更是成为其他门派的噩梦，东都之狼，名副其实。**

门派背景

坐落在洛阳的天策府是李世民还在做秦王时就设立的组织，后随李世民称帝成为机密机关，负责江湖事宜。虽然经过武周一代的极力打压，天策府还是成为大唐王朝在江湖上的一支秘密代表。明教势力的日益扩张早就落在官府眼中，玄宗上台之后立刻颁布了《破立令》，宣布明教为非法，明教与天策的冲突在所难免。光明寺事件爆发，天策以迅雷不及掩耳之势突击明教高层聚集地，直接击杀明教四大法王及许多高层，明教损失惨重，仅教主一人身免，明教不得已西迁。自此之后，天策府“东都之狼”的外号不胫而走。

天策建自太宗李世民之手，人数不多，但个个都是精兵。他们身着厚甲重铠，是大唐帝国的最后一道防线。虽然加入江湖多年，但是内部还保持早期天策府的军队编制。自军师、教头以下，各类军士一应俱全。他们心中其实并没有真正意义上的善与恶、正与邪。没什么宗教信仰，但是坚持自己的信念，那就是一切以李唐王朝为本。作为一支进入江湖的官府力量，天策府众人一直处于一种很尴尬的境地：对内，他们是混迹江湖的武林人士；对外，他们又是大唐官府的维护者，两边都对他们敬而远之。但是，他们不在乎，因为，他们是狼！狼不会在意别人的看法，在他们心中，没有比维护自己理念更为重要与崇高的了。为了维护大唐的安定，他们愿意遇神杀神，遇佛杀佛，即使自己陷入万劫不复的地步也在所不惜。天策府的强大是有目共睹的，这主要得益于它的枪术。尽管天策府的领导者中也有少林、霸刀等名流的武功高手，但天策府大部分成员都是进入天策后才学习的枪士。天策府武学与平常武功的不同之处就在于它是一种实战武艺。总教头杨宁在教授武术时虽用的是木枪，但一招一式都从怎样在战场上使用着眼。天策府从不强调招式或是原则，只要求找到对手的弱点，快速出招，将对手一击必杀。除了李承恩、杨宁等人外，天策府的其他人实力也很强。虽然怎么说都是被正统武林看不起的武功，但这些军旅出身的人实力不在其他侠客之下是无可争辩的事实。

傲血天策心得

对天策的总体感觉

天策目前攻击高，移动性好，血量排行前三，物理防御排行第二，控制力较好，但反控制弱，无内功防御。经过金山一次一次对技能的修改，移动能力和反控已经大不如以前，马上的风骚走动已经荡然无存，如今傲血天策更像一个狂战士了。



关键技能：任驰骋（俗称战斗中上马）

点评：这个技能是天策攻击方式和控制方式转变的关键技能。正所谓马上一套马下一套，就是靠这个技能来衔接的。

天策技能解析

攻击技能：灭、崩、穿云、龙吟、龙牙

点评：伤害排列——灭、龙牙、崩（打断对方技能时）、龙吟、崩（非打断对方技能时）、穿云，其中龙吟和龙牙都有使用的前提。特别提醒如今灭的反弹伤害很高，特别是你MISS对方0伤害，自己反弹N多。但目前版本崩、龙吟、定军是共CD的，也就是说天策的瞬间输出技能被和谐掉2000左右，这对于打风筝职业加大了难度。

防御技能：御、守如山、啸如虎

点评：天策的防御技能是非常强大的，技能的效果非常实在、实用，并且在发动这些防御技能的同时，还能增加自己的攻击能力，如啸如虎。目前版本下，傲血内功开虎有重置任驰骋的效果，良好的利用2次上马是天策翻盘的关键。

解除控制技能：疾如风

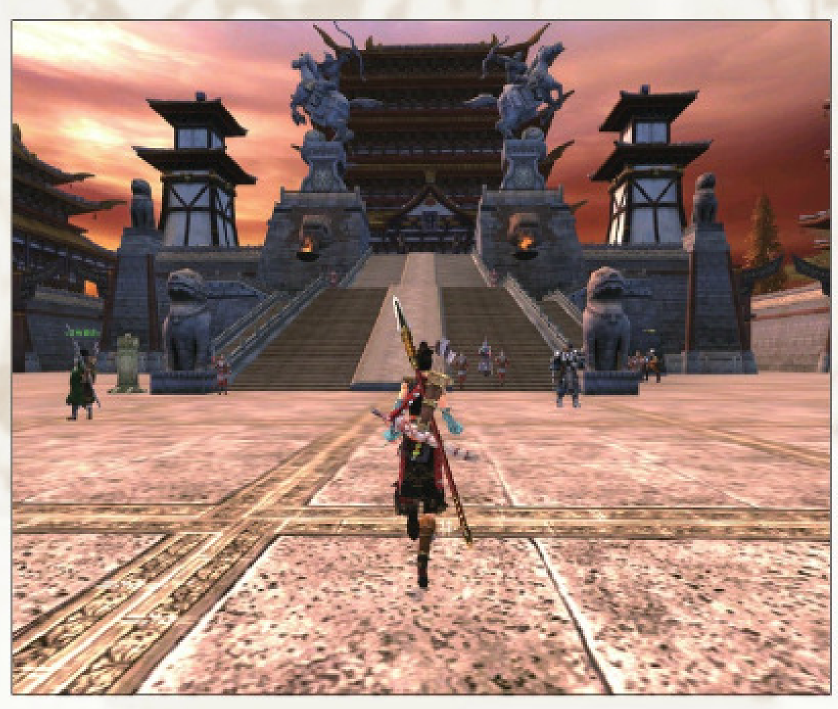
点评：唯一一个接触控制技能，并且只有在傲血内功下才有接触控制的效果。同时这也是天策的爆发技能之一。掌握好爆发点以及在对方无控状态下开风，是翻盘的关键。

控制技能：突、断魂刺、破坚阵、苍月、裂苍穹、穿、疾

点评：“穿”是全部职业中减速效果最差的，42%，对方受减速后，拉开与天策的距离还是非常快的。“苍月”能击倒对方1.5秒。“破坚阵”是天策的主要控制手段，必须在马上才能使用，并且对方必须处于读条或者有致残的效果，能击倒对手4S。“突，断魂刺”都是快速接近对手并击倒对手1秒，其中“突”为马下技能，“断魂刺”为马上技能。“疾”能晕迷技能线路上的一切敌人2秒，并能打人下马。疾要100%晕到人很难掌握好，因为那个晕眩范围很窄，必须自己掌握好实际，意图不要太明显。







快速移动技能：突、断魂刺、疾、聂云逐月、御奔突

点评：作为近战，由于减速效果是全部职业最低的，所以需要利用好这几个快速移动技能来接近目标来达到有效的攻击。

回复技能：徐如林

点评：回蓝回血，在单P中效果是比较明显的。

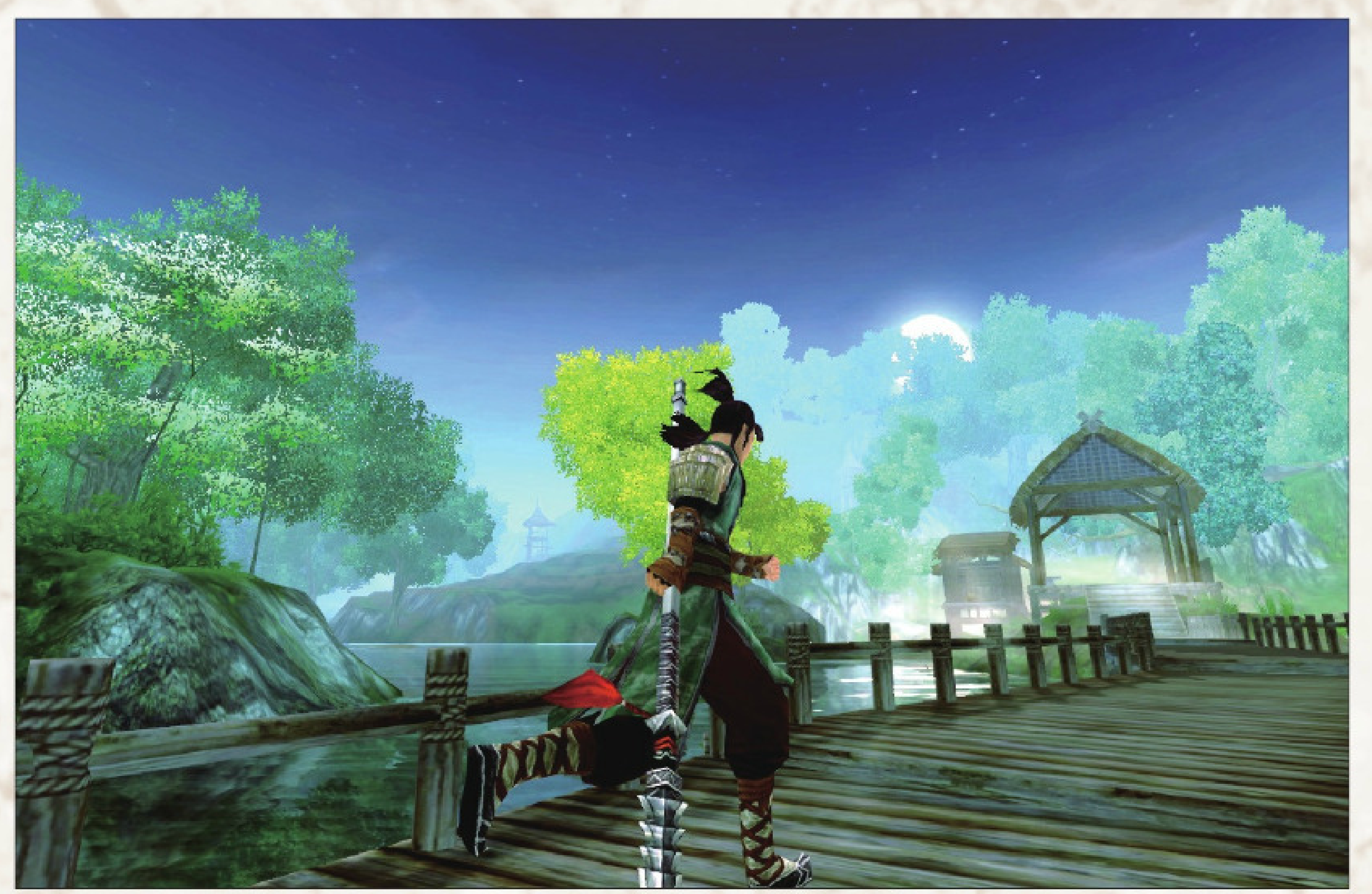
傲血战意内功中的使用效果（人物等级70）：

1.穿云在命中对手后能触发致伤效果，3层致伤会变成致残效果，这时候就能使用龙牙或者破坚阵了。

2.外功招式有10%的概率触发“龙吟”，而龙吟有50%的概率触发致残效果，这时候就可以选择龙牙，破坚阵或者等待叠加多一个致残效果（叠加方法见下文）。

3.在傲雪战意内功效果下，疾如风能够接触自身的一切控制（除击倒效果），并在接下来的5秒内免疫一切控制，同样是除击倒。

4.当自身血量少于30%，灭的反



伤效果消失。

5.突后，外功攻击力+30%，这令天策在突后能打出一次相当不错的爆发。

特别注意：

1.技能公共CD 为1.5秒。公共CD就是，当你用了一个技能后，其他的技能都将进入一个公用的冷却，用通俗的话说技能都在转圈圈，转完才能用。这是为了防止过多技能同时使用，令战斗更有节奏感。

2.无公共CD的技能。在游戏中，有很少一部分的技能在使用后是不会导致其他技能出现1.5S的公共冷却时间。在游戏中加入点无公共CD的技能能提高玩家的操作量与区分开玩家的档次。

3.无公共CD的技能： 突，断魂刺，崩，疾如风，龙吟，掠如火。

4.定军不仅适用于NPC，也可以适用于玩家，可以使玩家的目标强制转移向你，群P中非常有用。

5.关注技能的CD以及粗略估算对方技能CD。

6.关注对方是否使用读条技能。

7.关注对方身上的负面状态与自身的状态。如触发龙吟，龙牙的BUFF，DEBUFF。

实用技巧

1.突

良好的掌握对方突是否在CD中以及对方是否有御奔突来考虑使用突，傲血内功下突有30%的外功加成，利用好这效果爆发输出，并不是两个人拉开距离就一定要第一时间突，这个靠自己掌握了。小技巧，一般人喜欢拉开第一时间就突你，只要别人有意图拉开距离，那就无限后跳吧，或者扶摇飞起看他下一步做什么。

2.无缝破坚阵

在断魂刺命中对手后，对手会被击倒大概1秒的时间，由于破坚阵在对方倒地的情况下无法出击倒效果，所以必须在倒地后起身的时候释放，从而实现连续的倒地效果。为什么要强调无缝破坚呢？如今大部分玩家都会在断魂刺效果结束后使用轻功或者直接用下马技能来躲避天策的破坚阵，令天策无法控制。而无缝破坚则能令对手无法使用这些技能而直接受到破坚阵的击倒效果。无缝破坚的方法如下：在对手被断魂刺击倒在地后，需要仔细观察对手的起身动作，需要在对手膝盖抬起后按下破坚，而



不是脚动一下就是用破坚。玩家在倒地效果到起身用技能有0.5S的时间，我们必须在这0.5S内使用破坚，时间是绝对够了。很玩家在练无缝破坚的时候都会出现过早的使用破坚，这种心急的状态需要消除。

3.疾

如今“疾”附带了晕迷2秒的效果，并且没有晕迷个数的上限，已经变成了BT的群P技能。并且让天策的马下控制技能多了一个。但在单P的时候疾跑的效果并不如群P中这么明显。天策内战中防止对手打下马的远程技能变成了2个：疾与突；同样的，疾后在晕迷对手2秒内可以上马断魂了。但打一些职业想靠疾后晕住对方2秒然后靠近对方是非常困难的，因为疾的移动距离非常远，在碰到高手的情况下，对方控制住距离，在丢手晕迷的2秒内你还是无法接近对手。疾用来打断技能，或者在用来接御奔突+断魂+破坚。

4.灭

在金山最近的改动中，灭对自身的伤害很高，并且这个伤害会出现会心，在灭不命中对手的时候也会对自身造成伤害。根据灭的技能说明，自身血量在50%以上时，灭的效果是最差的，并且反伤是100%，所以这个阶段灭的使用要特别注意，除非能打出高伤害，不然不建议使用。如在突后使用灭，开了经脉技能（100%暴击）后使用灭。当自身血量下降到50%一下时，灭的CD好就用，照成最大化伤害。

5.苍月

“苍月”的用处也一般是为了在





别人快跑出自己的攻击范围的时候打倒别人1.5S，并在这1.5S内拉近与对方的距离。既将对手控制在自己的攻击范围内。在群战中，由于这个技能有击退的效果，所以可以打散对方的队形，也可以保护自己的队友免受多个玩家攻击。在单P时因为这个技能是占用公共CD的，所以不纯在使用后会多打别人一下之说，但可以在对方倒地的1.5秒内通过走动到别人身后来争取更多的时间，因为别人还需要转身才能打到你，这样就相当于为自己减少了更多的受伤量。

6.致残效果的叠加

首先需要表明的是，2层的致残效果是不能够通过对方的DEBUFF看到的，所以需要自己很好的掌握致残效果的形成。每层致残的持续时间是12S，不会因为接续的叠加刷新致残的持续时间。其叠加的方法是，在穿云成功叠加了致残效果后，上马使用断魂刺和是龙吟触发，其中龙吟触发时看RP的，所以叠加2层是比较简单的，但3层很看RP。所以我一般的方法是看到龙吟叠加了一层致残效果后，开始不断穿云（一定要看好穿云是否MISS，MISS是无法叠加的），然后再上马用断魂叠加到3层。这个叠加过程必须是12S内完成。

7.无公共CD技能的掌握

无公共CD的技能，这意味着当无公共CD的技能冷却完毕后，可以和有公共CD的技能同时使用，利用天策举例说明下：疾如风，崩，灭。前2个技能时无公共CD的，灭有公共CD，所以在使用疾如风的同时应该同时按下崩与灭，这3个技能释放总共用时最理想是同时按下，但一般都会有个先后顺序，我的使用情况是疾如风，灭同时按下，然后在公共CD转动中按下崩，崩按的当然是越快越好。

8.技能释放先后顺序

释放顺序是由技能的伤害量大小和有无公共CD与相互间触发效果这3个因素来决定。我的使用顺序是：灭、龙牙、龙吟 、穿云，崩在CD好后使用，因为没有公共CD，所以可以在前面提到的任何技能中使用，因为崩有打断对手施法的效果，所以使用的限制会多点。

9.穿的使用

虽然穿的效果非常低，但作为唯一个减速技能，还是要充分利用的。穿在打远程直接与近战职业用的时机是不同的。总体来说，对远程我会在击倒效果结束前使用，对于近战，我会先使用大伤害技能后再用。首先来谈谈远程职业，因为远程职业的减速效果都比天策高。如果在击倒、晕迷控制完后，没减速，这类职业会非常快的脱离天策的攻击范围，从而开始风筝流，别看天策快速移动的技能蛮多，其实对方控制好距离，也只有一个突有点用。所以我会选择在控制结束前先上好减速效果，把对手控制在自己的攻击范围内。至于近战职业，我会先用高攻击技能，然后补上穿。因为对方要打你，必须接近你，只要自己转身速度快，不会被对手绕到身后，多打出一个公共CD的伤害那么就占上风了，穿一般都是在灭、崩、穿云在CD中的时候用。但打法没有绝对的，在必要时可以先上穿来控制对手。比如在破坚后，在对方起身前一刻，我会开始拉开与对方的距离然后上穿，因为我打出了一个灭崩穿云，而对手却一点都没碰到我，这个时候我就可以上穿控制距离，让对手打不到自己，从而拖住自己灭的CD时间，当再次双兵交接时，我就比对手多打了一个灭的伤害。



10.轻功的使用

轻功用好了，就相当于多了个接近对手的技能，这对于我们这类容易被风筝的职业非常有用。练好轻功，首先就是要会判断距离，能做到轻功接近对手后，对手在自己的攻击范



围内。并且，轻功是不占用公共CD的。还要补充一点就是，在天策对战中，轻功可以躲避对方的突，现在成功几率比以前高了。

11.御的使用

御在版本更新后，次数变为了1次，实用性大大降低了。但目前御使有BUG的。首先，御能都抵挡DOT（持续性减血技能）伤害6S但不消耗御，能够抵挡灭的反伤而不消耗御。所以可以在灭前开御，但我的建议是在双兵已经交接的时候，用御来抵抗灭的反伤非常不现

实，因为御有1.5S的公共CD，在这1.5S内御已经被消耗掉了。所以使用的时候可以突前开御，然后突后放“灭”。御的高级使用是躲对方高伤害瞬发技能，这点就要靠自己的经验了，具体说不清楚（比如身上出现致残，纯阳在BOBOBO几下之后大概满气时的2仪等）。

天策切磋技巧

1.天策VS天策

天策之间的内战，个人感觉是要掌握好自己捏云和突的CD，必须同时存在，疾不要轻易的用，应为距离太远很难把握，而且现在疾晕眩的范围减小很多（差不多就人物腰身那点宽度）在你疾出去的同时，目标可能已经任驰凭上马断魂你了。在目标有突的情况下最好不要优先捏云走，因为目标可能反映比你快，在你公共CD的时候优先突你。

穿这个状态一定要一直保持在目标身上，这可以保证在你突之后一套连后能离开目标4尺以上，让他起身的技能无法第一时间攻击到你。

关于断魂刺之后的连招，现在网络好的可以存在无缝破坚阵，掌握不好时间的话就看一下目标倒地面对的方向优先往那跑，目标一般起身都是轻功飞走回来突你，如果他用的捏云那么由于你优先跑了几步所以他突的距离不够，立马跟上



一个破坚倒地，如果是疾出去的，立即下马突他，这就看反映了。

关于御，因为是傲血内功，御这技能只有1层，所以最理想状态是防御对方的灭和龙牙，这只能靠掌



握对方的套路，凭自己感觉了。

破风，现在3测版本的破防值降得很低，所以打高甲职业破风效果更加的显著，不要舍不得破风那1.5秒公共CD，贴身了就上破风吧。

在对方没有突和疾的时候，给他一个穿，拉开4尺以上就上马。

2.天策VS对剑纯

现在打剑纯很无力，开局对方肯定是满气场，这时候保持断魂27尺的距离，等对方补气场的时候断魂马上接裂苍穹推出，如果推出气场外了，立即下马突，这时候是能突倒倒地的，但是反映快的会立马捏云飞走，突就无效。如果没推出气场，那么就是被定7秒左右，并且对方生太极和吞日月是一直保持的，剑纯会保持5～8尺的距离输出你，你在生太极里是肯定追不上，唯一的选择是不进气场，靠突爆发输出，风必须留在对方吞日月快消失 并且还没补的时候用。剑纯打的不多就这点心得了。

3.天策VS和尚

不要贴身打，利用突瞬间输出，上穿拉开距离，轻功留着和尚龙爪抓的时候用，躲避后续连招。现在一般被和尚近身控制到，就是5000左右的伤害。时刻注意和尚身上那个免疫控制8秒的BUFF。和尚跳起，一般是千斤，只要多跳跳是晕不到的。

4.天策VS万花

花间万花：目前的BUG职业，玉石俱焚能暴8000+的血，对于贫血职业那就是噩梦。更新后没打过，据说已经是无敌的存在了。

离经万花：上手磨血，血在5000+左右，突一套连，开风追杀，没死任驰骋上马，断魂，具体有很多套路，关键就是瞬间爆发他，爆发不死，就被奶死了……

5.天策VS七秀

只要记住风留着解秀秀的雷霆，或者你感觉你一个突过去开风肯定能秒掉才开。在秀秀开鹊踏枝或天地低昂时，最好疾拉开距离，等突的CD，爆发下一轮攻击。开局断魂刺之后千万不要等着破坚阵，应为秀秀的群定是很快的，所以断





魂之后立马跑背后等快起身了用列苍穹，一般就是我被群定，秀秀被推出，然后就是突过去输出了。

6.天策VS气纯

天策的小连招：断魂+破风+破坚（踩到的情况下）+穿云（运气好多个龙吟）+穿云+裂苍穹（在对方后方）+下马+突+崩+灭（运气好多个龙吟）+苍月+龙牙，这一套如果完成 基本8000以下直接秒掉了，还没死，开风追着输出。

本人电信枫华谷，烟雨楼网游公会70级天策，ID：玖天炫明、傲游三千界。

经脉和秘籍

在副本刷完，威望套装得到之后，我们还有什么追求吗？不才抛砖引玉性的提出两大努力方向——经脉和秘籍，这是在装备完善后最大化自身能力的方式。很多朋友在点经脉的时候还是有很多疑惑，我做为一个小小的天策，以自身为样本，为广大朋友给出一点小小的个人意见，供大家参考。

当你的经脉有3万以上，但还是点得乱七八糟的时候，可以考虑洗下点，冲冲奇穴。





点满任脉·中脘为5重的时候，丹田里的修为将尽数返还至气海。洗点前请攒够经脉将中脘点满，防止浪费。具体价格：每10000点消耗20金，在各门派掌门处洗点。

我首先冲的下极俞，会阴满5重（很多问题纠结者，就是因为这个没点满），寰通至中庭，也就是关元、石门、阴交这三条线全满。在冲之前先给自己设置个心理级数，个人认为第一次冲嘛，6级以上足够用了，不要浪费太多的修为，实在不行以后可以慢慢再冲，现在是以最大化自身的能力为主。当下极俞点好后，你可以再去洗点了，35000的修为，运气好点，冲3～5个奇穴剩个2万多点，还是可以的。

以天策为例，要冲的奇穴有以下几个：龙玄、曲泉、腰眼、抬肩、晴中，主要还是督脉和带脉的奇穴。个人小小的一点意见，举例来说，要冲龙玄，需要寰通带脉、悬钟。做好准备工作，任脉先点上曲骨5重、中极5重，石门、水分点满5重。这样再开始冲带脉悬钟一线，中间的失败是再所难免。尽力减少损失是我们的追求。

龙玄、曲泉、腰眼、抬肩、晴中，根据自己的需要一样一样的寰通，一样一样的冲击奇穴吧。在每个奇穴都到了自己预定的目标后，再去点好自己所需要的脉，我就点出光明双虎以及未来攒够经脉要出的外丘，下招必会心。这些都是一个长期的过程，但奇穴暂时定型可以提高不少的能力。以本人为例，龙玄7重，提高14%的外攻，6重是10%，8重是15%，在9重是16%，10重才达到20%，7重我很满意了。曲泉个人建议也是到7重以上，6重是加5%的会心，7重是7%，8重是7.5%，9重是8%，10重才是10%。同样的，腰眼6重10%的血加成，7重14%，8重15%，9重16%，10重20%。

总结，最大的消耗其实还是在冲击奇穴层数时，每次近400点的损耗（看下极俞的层数），失败一次，就是近一天的努力白费。个人意见，冲击到7重或以上，可以暂时罢手，完美主义者请忽略。奇穴暂时的定型让你从会心、血量、攻击力、免伤都是10%以上的提升（6重以上），在个人综合能力的提升方面也请各位看官自己品鉴。





天策是一个横刀立马的职业，我喜欢他取敌首级于万军之中的感觉，也许只有天策可以开起山、虎，顶着一群怪，在怪群中干掉小Boss，完成任务，潇洒的任驰骋闪人，动作的流畅性是其他任何职业都无法比拟的。这次1119更新在崩+龙吟+定军产生了一个1.5秒、第2公共CD，本想尽力避免提及，但作为一个天策，还是小小的抗议一下。

话归正题，在经脉差不多定型后，就是继续挂修为。但如何再次提升一下个人的实力呢？就目前版本来说，装备不更新换代的前提下，就只有秘籍啦，在此为各位天策兄弟姐妹们介绍下个人认为比较关键和重要的秘籍。排名不分先后，只是根据记忆和个人感觉的重要性来讲。

1.《虎牙令·啸如虎》手抄残页：虎+2秒，阅读：《秋夜长》，出处，荻花宫某一个Boss，交易行里可买。

2.守如山系列：+3秒《虎牙令·守如山》手抄残页，阅读：《论语卷十其一》。这个应该大家都会有，是龙门任务“夺回财物”给的书籍；守如山减少100%耗蓝，任务：清理包裹，昆仑阳宝哥任务，前提是必须做

了昆仑牛家三兄弟任务。曾经一段时间很多朋友因Bug没能做得了这个任务，现在据说只有中立的才可以做。另外15秒内回少量血，阅读《三十六计第五章》《道德经卷三其六》，可以收这两本书，尽管回血不多，但就是那一点点血也许可以力挽狂澜。

3.穿云系列：+2会心，阅读：



《毒览第四章·鸩酒》，可以买到书；穿云+3会心，日轮副本大蛇掉落，没事了去休闲玩玩，碰碰运气吧；伤害+3%，20～30的小怪掉落，据说万花的小怪掉得多，印象看资料来的。还有本伤害+4%，天策三才副本阵“商仲永”掉落。

4.疾如风系列：两本调息-10秒的书，20秒啊，套书兑换：《阳宝笔录·卷一》，另一个是阅读《剑侠人物图鉴·卷一》。第一套书换第2次才是秘籍，第一次是腰部挂件：卷轴。5本的出处分别是：①恶人谷顽童书院抄碑，②冰山上的雪莲任务（只有进恶人的才能接），③另外三本都是70级怪世界掉落，其中第二个是65～70的小怪掉落。招式附加效果持续时间增加2秒，65～70的副本小怪掉落。同样的还有附加会心+10%，都是提升实力的好秘籍。拼运气的书，去多多看看交易行吧，价格较高，也可自己多刷副本，祈祷吧。

5.龙牙系列：3%会心，阅读《三十六计第一章》，可在龙门地图，到长安的交口处抄碑；4%会心，60～-70级人型怪掉落，可在交易行购买；招式伤害提高5%，阅读《剑侠人物图鉴卷一其二》；招式伤害提高4%，荻花宫、日轮山城、风雨稻香村小怪掉落，这个几乎各个天策都有，不多说了。4本装齐，攻击就会有比较大的提升。

6.灭系列：会心提高2%，任务：天子峰演练；会心提高3%，阅读《延载惨变》，这本书天天世界都有叫卖的；招式伤害提高3%，50～60级人型怪掉落；招式伤害提高4%，英雄三才阵：赵天龙。

7.破风系列：调息时间减少0.5秒，30～40级人型怪掉落；调息时间减少1秒，风雨稻香村：秦雷。将这两个装上，可以无调息时间。威胁提高10%，20～30级人型怪掉落；威胁提高10%，任务：深牢机括；招式效果持续时间增加4秒，任务：击破三才阵。由于只能装4个，所以推荐还是无调息之后加2本威胁提高的。

其他技能的秘籍，本人也没怎么注意过，例如破坚阵的，突加伤害的，战八方的，感兴趣的朋友可以多多去交易行看看，有些秘籍还是可以交易的。对于常用的技能，多增加些会心、伤害，幅度虽然不大，但有时战局的扭转就在这些细节中自然不自然地体现出来。

经脉的加强，秘籍的辅助，外加风骚的操作，作为一个天策，不敢说十分强大，但来去如风，飘逸潇洒，是完全可以做到的。我打不过你，我还跑不过你吗？

请记得，我们是唯一的四条腿职业，所以再次提醒，买上最好的马，





配上最好的马鞍，目前1000G马，可以在门派里购买马具，追求时尚的朋友可以根据自己的喜好买3%速的其他类型马鞍，109%的速度，这也是天策必备。当然以后的5000G马，可以纳入你的购买清单了，攒钱吧，兄弟姐妹们。

外物的辅助在战斗中有时也是相当重要，一如药物，烹饪产品，磨石，这个不再详细赘述，生活技能在每日闲来无事时，可以当做消遣去玩玩，也许你偶然间会突然发现这些东西非常非常的有用。

活用快捷键，个人的习惯都不同，我只是将自己的用法简单说下，也算是个引子，毕竟天策应该是按键次数最多的职业（非宏使用者）。



我个人还是将Q、W、E键做为移动 喜欢平移。

A、D、F、Alt+A、Alt+S、Alt+D、Alt+F、Alt+E、Alt+Q、Alt+W、Alt+C、Alt+V都可以为你省去不少的技能位。Alt+1～4比较容易按到，1、2、3、4、5也是容易按到，请将常用的技能放置于这些位置，多多练习。

几个一句话提示：

背水出现在突之后，30%的攻击加成，5秒。

灭50%血之后，会有50%的攻击加成，30%傲血下不掉血。

疾可以晕人。

断魂+破风+饶身后+破坚，可以最大几率的砸倒敌人。

不要吝啬你的守如山，山是减伤80%，不是完全不掉血，注意时机。

以上就是个人对于目前版本装备齐全后的天策如何最大化自己能力的一点点浅见，希望广大同门批评指正。本人电信枫华谷，烟雨楼网游公会70级天策，ID：烟雨蝶舞。

门派介绍之七秀

西子湖畔西子情
楼外楼中雨霖铃
画廊秀舫霓裳舞
小桥流水叶娉婷

- **能力职业概况：治疗和伤害两条路线，攻击高，躲闪高，且拥有众多回血招式。**
- **关键词：高生存、战斗复活、群体治疗。**
- **优势：攻击高，爆发力强，治疗亦十分强大。**
- **劣势：血量少、防御偏低。**
- **团队定位：受欢迎的团队多面手。**
- **门派评价：攻击高还可治疗的强势纯女性门派。**
- **门派分支：冰心七秀：拥有最强闪躲效果的冰心七秀虽防御不高却常令对手束手无策，瞬发招式需配合灵巧身法，强大的瞬间爆发力往往可在关键时刻逆转战局；云裳七秀：仅次于万花的治疗能力异常强大，剑舞之间辅助效果克敌助友，招式多乃瞬发，能够拯救团队于一刻之间，乃团队之中最受欢迎的队友之一。**

门派背景

话说回神龙年间，那时江湖上还没有七秀坊这个地方，但武林中出现了一名奇女子，人称公孙大娘，大娘还有个长得一模一样的同胞妹妹，江湖上能分辨她俩的人没有几个。公孙氏的剑舞在当时可以说是名动天下，就连当朝皇帝唐中宗都不免在一年内连下七道圣谕招大娘入宫，只为一观公孙氏剑舞。公孙二娘请旨入宫，数年后二娘出宫那天唐中宗以扬州乐坊相送。为求剑舞绝艺不至失传，她们在瘦西湖畔建立了七秀坊，将剑舞绝艺发扬光大。

十余年后，公孙大娘和二娘没有辜负中宗的期望，她们在中年后收养的二十个孤女如今在江湖上的名气直追她们当年，人称“七秀十三钗”。她们无一不是色艺双修的绝佳女子。无论是当今的达官贵人，还是各大门派的英年才俊，都以能一睹芳泽为荣，七秀坊也是这时候才定名的。一时间，七秀坊成为与万花谷、长歌门齐名的大唐三大风雅之地。有关公孙氏的剑舞与故事有杜工部的诗为证：

> 昔有佳人公孙氏，一舞剑器动四方。观者如山色沮丧，天地为之久低昂。霍如羿射九日落，矫如群帝骖龙翔。来如雷霆收震怒，罢如江海凝清光。绛唇珠袖两寂寞，晚有弟子传芬芳。临颍美人在白帝，妙舞此曲神扬扬。与余问答既有以，感时抚事增惋伤。先帝侍女八千人，公孙剑器初第一。五十年间似反掌，风尘　澒昏王室。梨园弟子散如烟，女乐馀姿映寒日。金粟堆南木已拱，瞿唐石城草萧瑟。玳筵急管曲复终，乐极哀来月东出。老夫不知其所往，足茧荒山转愁疾。　——**杜甫**

如今公孙大娘和二娘早已不问世事，七秀坊已经完全交由七秀之首叶芷青管理。七秀坊与别的门派不同，徒弟基本上是由七秀十三钗每年在江湖上救来的孤儿与被男人伤了心的年轻女子，而她们最痛恨的也是轻薄与薄情寡义的男子。曾经日本遣唐使吕庵贤在七秀坊内醉酒闹事，被削去了耳根。回国后向天皇这样介绍：“唐朝真是一个神奇的地方，尤其是那个叫做七秀坊的地方，我以天照大神的名字发誓，那里的唐人女子真是无与伦比……”



七秀技能介绍

我是从极限测试开始玩起七秀的，对七秀的玩法也稍稍有点心得。七秀，是一个美丽的职业，但是在



美丽中也不会缺少一丝丝的杀意。游戏内七秀有两条路线，一个是云裳七秀，一个是冰心七秀，接下来我会分别谈下两种七秀的心得。下面先介绍两种心法常用的几个技能。

1.公用技能

名动四方：无CD，使自己进入剑舞状态，七秀大部分攻击治疗招式需要剑舞，不占公CD。

天地低昂：90秒CD，伤害减少40%，持续15秒，占公CD（经秘籍加成）。

鹊踏枝：180秒CD，闪避增加3781，持续15秒：具体效果是闪避可以达到50%左右，不占公CD。

帝骖龙翔：40秒CD，8尺内群定5个目标5秒，占公CD。

雷霆震怒：120秒CD，使目标晕眩17秒，并不受伤害，但被击退后效果消失，占公CD。

蝶弄足：120秒CD，使移动速度增加70%，如果是冰心内功则接除定身效果并且5秒内免疫定身（保命技能哦～），不占公CD。

羿射九日：120秒CD，增加内功招式的伤害30%，占公CD。

邻里曲：600秒CD，重置蝶弄足和羿射九日CD时间，一般来说当你使用碟弄足以后，请立即使用他重置技能CD，不占公CD。

满堂势：120秒CD，剑舞瞬间达到最高层，不占公CD。

2.冰心技能

江海凝光：无CD，对对手造成54～59阴性攻击，攻击最普遍的手段，在冰心70内功的增强下暴击后有20%重置剑气长江的CD，占公CD。

剑主天地：5秒CD，对目标造成127～140阴性攻击，并减速50%，七秀的大部分打法均有减速的贡献：所以必不可少，占公CD。

剑气长江：10秒CD，对目标造成202～223阴性攻击，七秀爆发的主要技能，一般配合羿射九日和繁音急节使用，不占公CD。

剑心通明：30秒CD，对目标造成301～332阴性攻击，并可使对方3秒内不能使用内功招式，也可打断敌人施展招式，不占公CD。

剑影留痕：30秒CD，击退目标15尺，用于防止对方接近自己，占公CD。



繁音急节：120秒CD，使下一次剑气长江附加伤害486～537伤害，七秀爆发点，不占公CD。

剑转流云：无CD，卸除对方阴性阳性混元性内功各1个，打万花和纯阳必备，占公CD。

剑灵寰宇：25秒CD，10尺范围内全部受到伤害297～382，占公CD。

3.云裳技能

翔鸾舞柳：无CD，持续回血形技能，占公CD。

上元点鬟：6秒CD，持续回血形技能，占公CD。



风袖低昂：45秒CD，瞬间回血技能，如果身上有翔鸾舞柳效果，则该效果立即生效，占公CD，。

王母挥袂：15秒CD，瞬间回血技能，占公CD。

回雪飘摇：无CD，引导形治疗技能（七秀在副本内治疗的主要手段），不占公CD。

左旋右转：无CD，群体治疗技能（此技能耗内特别多），占公CD。

注：公CD是指一个技能使用后会使其他技能一同产生1.5秒的公共冷却时间，在这个时间内不能使用有公CD限制的技能。

云裳七秀心得

关于治疗

云裳七秀，在“剑3”内是一个治疗型职业，目前两个治疗职业中，云裳七秀相对于万花是主力治疗。

1.翔鸾舞柳。我认为七秀在副本内治疗，主要讲究的是一种节奏，副本内一般只需要关注T（抗怪的人）和近

战职业的血。所以，帮他们随时保持翔鸾舞柳是非常有必要的。

2.上元点鬟。一般保持在当前T和副T身上就行，我尝试过，如果节奏保持很好，那么在两个T身上同时保持翔鸾舞柳和上元点鬟是很轻松的事情，保持翔鸾舞柳是因为防止T突然掉血一大截，可以使用风袖低昂瞬间使T血线上涨，而上元点鬟则是因为他结束时额外增加的血量，也算是七秀的一种治疗手法。

3.回雪飘摇。这个技能非常有用，“剑3”的技能使用后会有1.5秒公CD，而回雪飘摇则不受公CD的限制，所以一般用于技能之间的连接，同时也可以保持T的血线不会大幅度降低。

4.王母挥袂。这个瞬加技能我一般是在T血量少于三分之二时才会使用，因为CD才15秒，使其可用性大大增加。并且在疗伤力的加成下，使用一下也有3000多，所以还是非常实用的。

5.风袖低昂。是在副本内救命型技能，配合满堂势的使用，瞬间



治疗量可以接近一万左右，而且在七秀70级内功的提升下，被风袖低昂所治疗的人，将会得到一个特殊BUFF——天地低昂（减少伤害40%，持续时间15秒），相当于万花的春泥护花。这个技能个人认为超级强力，万花的春泥属于消耗形BUFF，而天地低昂，则是实打实的15秒，对于类似会突然增强攻击力的Boss，会使T更加的坚强。

6.左旋右转。这个群体治疗技能，个人认为耗蓝实在太多，在副本内建议少用。目前我威望装备和高级副本治疗装混穿，蓝在11000左



右，但是一个群加就耗蓝2000多，实在不划算，七秀不像万花可以帮自己回蓝，所以对与内力要十分注意控制。



关于PK

云裳七秀的PK一般都是群架，关键要注意的就是自己的跑位，不能像副本一直保持剑舞状态，如果你那么做了，恭喜你，你已经成为所有DPS醒目的靶子了。因此，剑舞状态只要你使用技能后就可以有选择性的取消了。另外还要记得帮自己保持身上的持续回血状态，这样才能保障自己的血线不至于太低，在敌人接近时要记得分别开鹊踏枝和天地低昂保命，然后使用蝶弄足和江湖轻功继续拉开距离，别吝啬技能CD时间，保命才是第一位，只有你存活了，才能保证队友的生命。

对于队友的治疗则尽量使用两个持续回血和两个瞬间治疗，回雪飘摇尽可能少用，因为这个技能必须站立不动才行，这样很容易被敌人抓到机会进行连续打击。另外帝骖龙翔和雷霆震怒，在对方接近你而你附近没有队友可以为你提供帮助的时候对敌人进行控制，然后转移到安全的地方。

总结一下，就是要机动的跑位，灵活的运用风袖低昂和他自带的小盾墙，不能过于死板的在原地治疗。

关于经脉

如果你只喜欢治疗的话，建议先点督脉的悬枢，再点命门，点通后把任脉玉堂内的承浆点满，因为对于云裳来说，体制既能增加血量也能增加疗伤力。

关于装备

装备方面尽量选择高血高根骨的装备，血多才是王道，才能避免被别人秒了。

关于宏

关于宏，我觉得七秀的话比较少一点，治疗宏我就做了个最简单技能组合宏。因为，治疗组合技能比较少。当然，如果你无法很流畅的瞬间剑舞加血的话，也没有自动剑舞的插件，也可以自己做个剑舞宏。

/cast 满堂势
/cast 风袖低昂
/cast 名动四方
/cast 翔鸾舞柳 （其他的可以自己做类似的）

冰心七秀心得

冰心七秀从公测版本开始也趋于平衡了，对得起介绍中的高爆发，再加上现在可以后跳躲技能，对七秀的生存能力有更大的提升。所以，想练好冰心七秀的PK，首先，你要学会后跳。所谓后跳就是向后走+空格，很简单吧!

七秀主要攻击技能就三个——江海凝光、剑主天地、剑气长江。一般我的节奏是2下江海凝光+1下剑主天地，再是2下江海凝光+1下剑主天地+1下剑气长江。另外，需要提醒的是，当你使用蝶弄足以后，请马上使用邻里曲重置。

关于PK

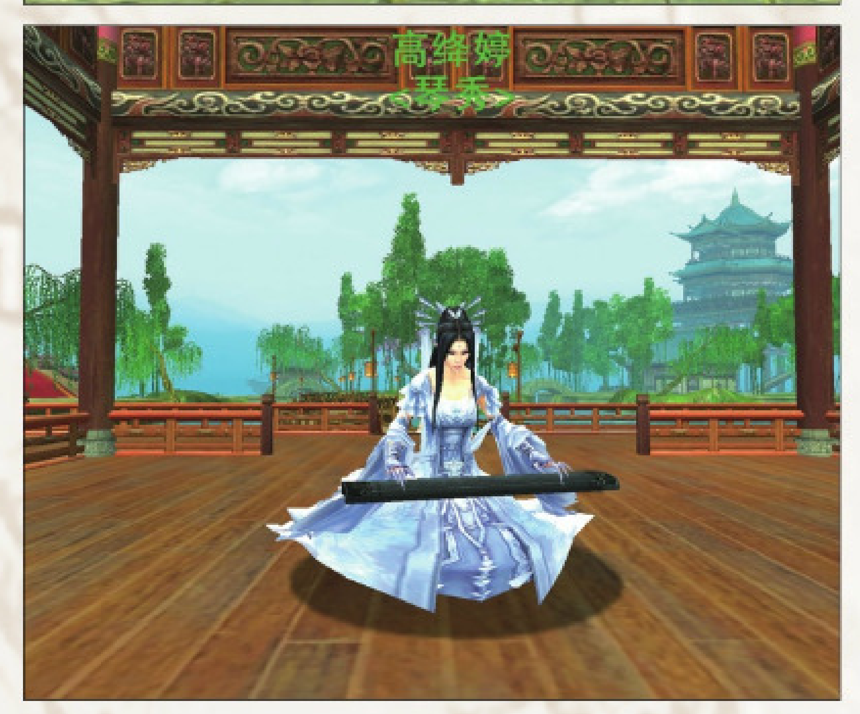
1.七秀VS气纯阳

和气纯切磋，气纯开始前肯定会



插满气场，然后开打后会把你推开，破掉你的满层剑舞状态。所以你在开始前必须使用剑心通明把他沉默掉，这样才能避免被他满星沉默6秒后一套的连招。另外有些气纯喜欢开场使用无敌，然后进行连续输出，这个时候当你发现他无敌了，你就必须马上开个天地低昂，然后使用江湖轻功飞





远，因为如果他无敌沉默你以后，你将不能使用任何技能，在飞远前肯定会被4象轰得很疼，所以要切忌，当无敌没了，还是要记得把他沉默掉，然后记得剑转流云卸除他的坐忘无我（图标就是一个人打坐的样子）。一般我和纯阳打习惯在开局后立即找机会就使用爆发宏（最后会给出），而不是在最后秒他，在去掉他坐忘后，不爆可以轰掉他4000血以上，如果出了暴击，则能打更多，这个关键要把握好时机，不能让他无我挡掉你大部分伤害，如果水平一般的纯阳在看到自己血少很多后肯定会心慌，这个时候更可以有利于你。

打纯阳一定要记得贴身打，因为你的普通攻击可以击退他的四象读条。开局后，他肯定会和你抢沉默，或者用就九转推开你，如果他九转推开你，记得聂云冲上去的同时，使用绛唇珠袖，一般的纯阳看见你近身后，而他有没击退技能，肯定会轻功飞走。所以，这个时候这个技能就有用武之地了，打纯阳的话现在的蝶弄足已经不可以解他的三才了，因为三才是属于锁足而不是定身，所以蝶弄足无法解除，能解的只有纯阳攻击后触发的捉影，锁足后你不能移动但是可以使用技能，但是高手纯阳绝对会绕到你的背后打你，所以这个时候如果你的天地低昂还在，那请你立即使用，因为被定住后四象是会增加30%伤害和50%暴击的，非常恐怖哦～

另外，在纯阳生态极图标消失时，一定要抓住机会，用的你帝骖龙翔把他定住5秒，而不是随便乱用。如果他在生态极范围内，是不能控制的，机会的次数肯定不会多，抓住了，你这场切磋胜率就很大了。另外要提醒各位的是，剑灵寰宇也是个攻击技能，不要因为它是群体攻击而忽视了它的攻击，它的攻击力也很高，所以一定要使用。很多气纯很喜欢用轻功跳来跳去的，所以当你发现视野内看不到他了，请别慌，转动下方向，当技能图标亮了，别犹豫，使劲的打吧！

总结下，就是贴身打，开无敌了注意逃，中三才了记得开技能，活用的你蝶弄足，使纯阳始终拉不开距离。

2.七秀VS剑纯阳

现在剑纯一般都很喜欢穿天策装备，所以血量超过1W是很正常的事情。打剑纯一定要注意的就是用剑主天地的减速效果拉开距离。开



局时他肯定喜欢贴着你走，所以你一定要用剑影留痕推开他，然后剑主天地一下，再跑开，放他风筝。他的攻击有一定几率会使你减速60%，所以一定要保持好4尺距离以上。另外他还有个20秒CD的定身技能大道施放，范围是8尺，所以当你被定身后一定要用蝶弄足解掉，不然被他拉近距离后，你会很难打。如果不幸被拉进距离，请分别开天地低昂和鹊踏枝，顶过一波。

还需要注意一点事，要注意他的气场吞日月，这个气场效果是使对方不能使用轻功，所以一定要注意，不能进入他的气场中去打!不然被抓住后，你又没蝶弄足，想逃也逃不掉了。另外如果他不使用转乾坤的话，他释放气场是要读条的，用你的剑心通明打断他的吞日月吧，那会郁闷死他。剑纯和气纯不同，菜点的很容易不在生太极里面，抓住机会就群定他吧！风筝好，解好定，你就能完虐剑纯了。

总结下就是要保持4尺以上的距离，被定后一定要解掉，打断他的吞日月。

3.七秀VS花间万花

经过三测的调整，花间万花的瞬间爆发之强已经毋庸置疑，在装备支持下，身上3个DOT上满被爆8000左右实属正常。所以打花间特别强调控制，让他一个DOT都上不了，那么就会立于不败之地。所以请活用你的剑心通明、帝参龙翔、剑影流痕吧。开局万花一般会选择芙蓉定你，之后再上DOT或者上傍花随柳。如果他读傍花则不用管，等他傍花快读好再用蝶弄足解定去打。如果他上DOT，那么请直接使用蝶弄足解定，并且用剑心通明打断他的读条。开局后要第一时间用剑转流云去掉他身上的清心，然后再输出，

另外，请时刻注意自己身上的负面状态（以后统称Debuff），因为有些万花的水月是配合傍花的，如果有个叫傍花随柳的，请直接靠近他帝参龙翔，傍花的效果是中了之后使用内功招式将被定身6秒。所以在没蝶弄足的情况，只有用帝参龙翔和他换技

能，破掉他的控制，再输出。如果你没注意，还是被他定身又没有解定，那么他起码在你身上扔2个DOT，这个时候别犹豫，狂点你的天地低昂，争取在定身解除后第一时间打开技能，这样还能为你挽回一些局面。

当花间万花使用春泥、毫针或者花语酥心时，一定要记得用剑转流云去卸除，不然不仅会被减伤，还会帮对方回血。在现在有宏的情况下，你的爆发，绝对是他们无法预料的。看准时机，直接爆发，一般万花有8000多血左右，一轮爆发以后四五千绝对可以打掉，再加上前期控制配合的输出，只要不被他毫针和花语酥心回血就没什么问题了。

打万花也要记得贴身打，虽然他的减速比你多10%，但是贴住的话也不是很难。由于他没有控制技能，只能拉距离读你DOT，所以一定要尽量贴住，记住剑影留痕也是能打断他读条的！万花还有个技能叫星楼，能解控制技能，冷却30



秒，记得要用雷霆逼掉他的技能在爆发，不然被他拉开距离很容易被他挽回局面。

4.七秀VS离经万花

离经万花的主要打法和花间差不多，但是他比花间难磨多了，在加上他水月+长针，和70内功触发的效果逐流+长江。如果对方RP爆发，那么请祈祷吧，数个顺发长针的力量是恐怖的。关键要注意的，也是卸除身上的BUFF，和控制好他的血量去秒他假如时间选错，那么这轮爆发将很有可能白费掉。

5.七秀VS冰心七秀

对于冰心七秀，开局时注意要立刻把对方击退，破掉她的满层剑舞状态。在击退后，要抢先沉默，那么你就多出3秒的输出时间，当对方群定你时，则要开蝶弄足解。同样，请把群定逼掉对方的蝶弄足吧，当对方血



量降低到50%左右，你就可以选择爆发了，个人建议是直接雷霆掉，然后绕道她背后开始跳舞，当雷霆效果时间还有四五秒时间，请开羿射九日+繁音急节，然后一个剑影留痕破掉雷霆效果，用大招秒掉对方。

因为很多人看到自己身上雷霆还有几秒的时候会大意，然后你直接推的话就能打他个措手不及。相反，如果你被对方使用雷霆后，请记得按天地低昂吧，如果你的群定也在，那么也可以考虑使用群定。另外要注意的是，你的羿射九日+繁音急节一定要配合好使用，因为高手七秀看到你身上有这2个BUFF的时候，一定会用剑转流云去掉，同样你也要注意，如果对方有这2个BUFF也一定要去掉，并且要在开局后使用剑转流云去掉对方的袖气。

6.七秀VS云裳七秀

云裳七秀和离经万花一样，是个磨人的职业，打这个职业需要的是耐心，对方身上的BUFF要注意消除，剑心通明或者帝骖龙翔要记得留在爆发时使用，雷霆也是个爆发点选择的机会，不过现在玩云裳的大部分是不喜欢PK的MM，而喜欢PK的则基本上是冰心七秀。

7.七秀VS少林

易筋和尚，可以说是现在PK的王者，众多的控制技能，强力的输出，每一个都体现出和尚PK的强势。想打和尚必须先认清他身上的BUFF——无相决，减少伤害46%；罗汉金身，3禅那点的罗汉能反弹伤害30%；金刚怒目，增加阳性内功伤害；捕风式，顺发捉影式；捉影式，CD20秒。和尚其实很克七秀，他有个清音决，能瞬发卸除自身阴性Debuff，这就意味着剑主天地的减速对他没用，况且还有顺发的捉影，就是俗称的龙抓手，被抓过去然后控制，会非常郁闷的。

打和尚一般我上手会卸掉他的般若决，然后上减速，如果出了捕风，那么就一边后跳一边打。后跳刚才也介绍过，就是方向键向后+空格，目前这个版本不知是BUG还是什么，后跳可以躲掉一切控制技能，那么他的顺发捉影就碰不到你。到后期熟练了，还可以算他下一次捉影的时间，大多和尚都是CD好了直接抓，所以每20秒不到以后就可以开始后跳了。如果减速被他解掉的话，被他一近身直接帝参龙翔定身，逼掉他的锻骨决，然后聂云飞走，并且给他上个绛唇珠绣，在没有捉影的情况下，很大可能会聂云冲过来，这时又能造成一定伤害。当然，你也可以选择用剑影留痕推开他。如果没有拉开距离的技能，那么选择开鹊踏枝的话，也能躲掉一部分武器伤



害，不要因为和尚是内功伤害就无视鹊踏枝的存在，因为和尚真正的伤害是内功+武器伤害，所以闪避还是有用滴～

当和尚身上出现无相决、罗汉金

身，记住一定不能在这个两个技能出现时候爆发，不然你的爆发要么浪费掉，要么就是伤敌亦伤己，用你的剑转流云卸除他们吧。另外还有个技能，叫怒目金刚，出现后也第一时间



卸除.打和尚最危险的时候就是血少于30%的时候了，他们的拿云伤害可是非常恐怖的哦。所以，掌握好自己开天地低昂的时机吧。

8.七秀VS天策

天策，在三测俗称城管，不过在这个可以后跳的年代，城管已没有当初那样可怕了，熟练的躲好他的突和破坚阵，那么打败天策也不是难事。

首先，你要熟悉几个天策比较常用的技能：疾如风，使用后头上会冒个风字，解除控制效果，并在5秒内免疫控制；啸如虎，头上冒个虎字，天策有10秒钟不会死的状态；守如山，15秒内降低伤害80%；疾，向前冲刺，距离很远，如果目标在冲刺的路线上，目标将被定身2秒；突，向前冲刺，并击倒目标。如今的天策已经没有内测时的恐怖了，特别是现在的后跳，躲掉断魂和突后，天策简直没有可以爆发的时间点了。

和天策打，开局不用说对方肯定是上马御奔突乱跑，然后找机会断魂刺，所以现在我一般会选择开局直接天地低昂，然后上来判断天策的跑动方向，在切磋倒数最后1秒的时候选择聂云+帝参龙翔拉下马控制5秒。如果拉到，那么去掉他3000血很正常，如果天策走位比较猥琐，没控制到的话，别犹豫，直接连续后跳，躲天策断魂加破坚阵，在现在有无缝破坚阵宏的话，上来被踩基本就要躺一会儿了。如果实在躲不掉，也有天地低昂帮助你抗下这一波.

在开局后，不管开局怎么样，我打天策不喜欢放远距离风筝，一般把距离控制在4～8码之间，特别现在有距离插件，更好掌握，这样天策既打不到你，又无法突你，那么他会非常郁闷。万一中了穿，那么可以考虑用蝶弄足解掉，不过这边唯一需要注意的就是，天策突然拉开距离突你，70天策的突增加30%伤害，配合疾如风秒你很轻松的。所以当天策往后跑或者身上突然出现扶摇的BUFF，那么要小心了，天策肯定想突你。一般我是不犹豫，直接连续后跳，并且在后跳过程中打开扶摇，躲掉突后，直接跳起来转向，他突不到你，就无法爆发，天策就没有威胁了。

如果你对自己的后跳还不能很好的掌握，那么看到他往后跑或者开扶摇以后，记得一定要打开你的鹊踏枝，这样就算他突到你，也不一定会被秒掉。当然，如果他被你控制后直接选择开风，那么别犹豫，直接鹊踏枝打开，然后重新拉开距离，再进行输出。70级天策的疾是带眩晕效果的，所以和天策打一定要绕他，让他不容易疾到你。另外，天策疾除了控制你，还有另外一种可能，就是飞远以后，任驰骋上马重新断魂。这个时候记得用剑心通明打断他上马，如果没有，记得一定要靠近他，一上马直

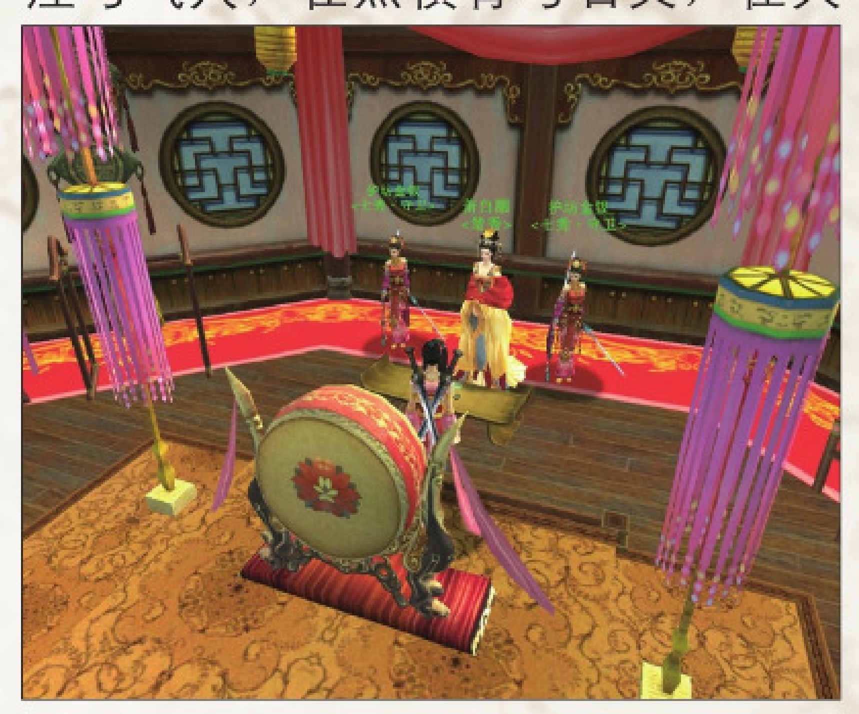


接剑影留痕把他推下马，总之不能让他有机会第二轮断魂你。

打天策的爆发点一般选择在4000血左右，现在的傲血天策血量普遍1W，所以4000的时候他无法开虎，而且你爆发一轮的话4000+的血量肯定是有的。另外还有个技能——雷霆，此技能看似鸡肋，其实非常实用，你可以选择在天策血量低于5000雷霆掉，然后等技能爆发。也可以选择在天策开虎后控制他，还可以在开局后定他，逼掉他的风，怎样使用，就看你自身的PK模式了。总之，打天策最需要注意的就是躲好断魂刺和突，还有选择好爆发与开鹊踏枝的时机。

关于经脉

冰心七秀的经脉，个人觉得应该先点满冲脉的气冲和横骨内的中注与气穴，在点横骨与石关，在大



赫内要把幽门点通，这样又能多出一轮爆发。

关于装备

以目前的情况，还是以高暴击和高体质的装备为优，以一套威望装+帮贡首饰较好。

关于宏

七秀没有像天策需要判断对方身上的DEBUFF或者自身BUFF是否存在才能放的技能，所以七秀的宏就比较简单，我本人只使用一个爆发宏

/cast 满堂势
/cast羿射九日
/cast 繁音急节
/cast 剑气长江

网上有些爆发宏把剑心通明也放了进去，但是记住一点：剑心通明是你的控制技能，不是你的爆发技能！

洋洋洒洒写了这么多，或许有些地方有些片面和不详尽，但还是希望此文对各位看官有所帮助吧。本人电信一区长安服烟雨楼网游公会70级七秀，ID：烟雨混沌。

门派介绍之

少林

天下武功出少林
佛音亦有豪情意
降妖伏魔江湖行
古刹紫竹禅钟鸣

- 能力职业概况：防御和伤害两条路线，高血，高内防，控制能力强。
- 关键词：内功防御者，伤害反弹。
- 优势：高血高内防高控制；内外兼修全面平衡。
- 劣势：攻击平平。
- 团队定位：团队中的核心人物。
- 门派评价：内功防御专家，拉怪擅长以单对多。
- 门派分支易：筋少林：作为辅助近战攻击门派，一对一并非易筋少林的战场，他们更适合在群战中发挥优势，攻守之间玩法多变，操控需得有一定技巧；洗髓少林：洗髓少林具所有门派中最强大的内功防御力，还可同时吸引众多敌人仇恨，一夫当关，万夫莫开。

门派背景

少林寺创建于北魏孝文帝太和十九年（公元495年）。当时天竺僧人跋陀由西域跋涉而来，得到虔信佛学的孝文帝的礼敬。跋陀见由太室山和少室山组成的嵩山很像一朵莲花，便有意在“花”中立寺，孝文帝遂在少室山建造少林寺供养跋陀。后来又过了三十余年，南天竺僧人菩提达摩来到少林寺，广罗弟子，传授禅宗，成为中国佛教禅宗的开山祖师。

少林寺自从李世民还是秦王时就与李姓王朝结下不解之缘。少林僧兵起初只是一个为维护寺院不受社会战乱侵扰而建立的武装组织。至隋末唐初，隋将王世充拥兵东都称帝，国号为郑，并命其侄王仁则为大将军，在柏谷庄设重兵建城池，以阻挡秦王李世民东进。唐武德三年（公元620年），高祖李渊命其子李世民统领诸路军马前往征讨王世充，李初战失利，此时，驻守柏谷庄的少林武僧志操、惠锡、昙宗等十三名武僧因不满王仁则侵占少林寺封地，“率众以拒伪师”。昙宗等十三武僧夜间攻入郑兵大营，生擒王仁则，献于李世民，为秦王统一全国立下了汗马功劳。李世民登基后对少林武僧大加封赏，赐少林寺田地四十顷，水碾一具。十三棍僧俱受封赏，封昙宗为大将军。

此后历经战争洗礼，少林武功日趋成熟。武则天一代时少林更是千方百计保存李氏血脉，与天策府一起成为李家的坚实后盾。光明寺一战，少林众僧大显神威，少林武学正统之威重现江湖。自那以后，谁都知道要想与大唐为敌，必须先过少林寺这一关。到了杨国忠这一代，更是欲将少林这个对朝中许多大臣都有影响力的门派铲除，他一面控制神策军打压天策府，一面从天竺请来迦兰高僧，以图在信仰上将少林击倒。

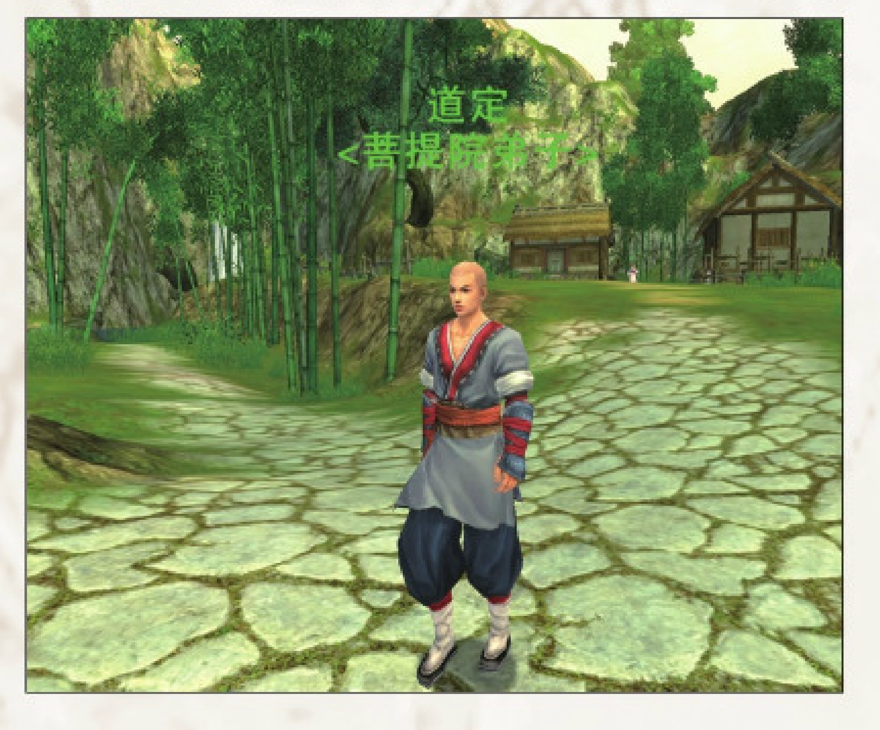
少林门派全解析

一、目前少林门派的装备来源，怎样搭配，以及如何取舍

说装备来源之前，首先谈一下少林的装备搭配以及如何取舍。众所周知，少林是唯一的内攻近战职业。装备分别为“阳性攻击+破防”（DPS装）“高体元气”（搭配）“内防+外防”（T装）三套。

看到这里，可能会有新手朋友不明白，为什么“高体元气”的解释为搭配？在目前的已知装备中，高体元气装非常稀少，根本无法凑成整套，这是其一。其二，高体元气装只有基本防御和体质、根骨、元气、力道，这五个基本属性。根据本人经验，这应该是官方给出的选择性搭配装备。高体元气装在防御、体质方面远高与DPS装，附带的高元气也能增加攻击，但没DPS装那么纯粹。和T装近似，但少了附加防御属性，可同时也比T装多了元气这一基本属性，不像T装那么完全放弃攻击。由此可见，DPS装和T装只所以这样命名，是因为它们走的是两个极端。高体元气装，就卡在这两个极端中间，是为调配的存在。

在PK中，DPS装无疑是主流。但是，在我们凑不到整套的情况下，穿防御装就显的不伦不类，而且秘境输出的时候也会大打折扣。这时，临时搭配几件高体元气装，效果也非常明显。不影响太大输出的情况下，增加了高防御和高血量，无论在秘境里还是PK，都很实用。



T装同理，在凑不齐装备的情况下，高体元气装也是首选搭配。而



且还有这么一个思考方向，在装备齐全和秘境相对轻松的时候，即使有全套的T装，我们也不需要非穿全套，配几件高体元气装不影响抗怪的同时也能增加少许攻击。在和某些职业的PK过程中，追求不到速杀效果，也可以适当搭配几件高体元气装，提高生命力。尤其群战。

以上是针对所有少林玩家的一些不敢说对，但也并非误导的理论，相信有很多高玩也有自己的见解。

下面说装备来源，威望装、阵营声望装、门派装、帮贡装略，视自己的游戏方式与能力以及经济基础而定。重点介绍秘境。已知的DPS装，只有英雄3C老2掉的护手。已知的T装，英雄3C老2掉戒指，英雄TG老1掉腿，老2掉头。TZF的80品左右紫装，衣服和项链两件，均为高体元气。DPS紫武器，80+品，锻造70获得。锻造60可以通过紫图获得T棍千佛禅丈，不建议做鸡肋无用。裁缝70可以做86+品的紫腰带，紫腿，在高级裁缝师处学习。另外，英雄TG和3C的小怪，会出两套紫图。分别为天宝三件套，天宝袈裟（衣），天宝装（腿），天宝僧鞋（鞋），DPS装100+品。千忍三件套，千人发冠（头），千忍装（腿），千忍鞋（鞋），T装90品。都需要裁缝70。除此之外，说说未知的，有心的可以去百度一下英雄凌宵峡，英雄空雾峰，英雄无盐岛的掉落，这三个秘境近期将会开放。其中英雄凌霄峡会出DPS五件套，100+品DPS棍，T棍。跟TG出的混元五件套，3C出的外攻破防五件套性质一样。

所以在装备上，众同门无需太急。马上更新内容之后，和尚的装备就会相对齐全。由于本人走纯PVE路线，所以对各声望装有疏忽，就不多做介绍了。

二、未来少林门派的职业走向，怎样定位，以及个人看法

至于和尚的职业定位，说句开玩笑的话，除了不会加血，和尚就是个最全方位多功能的职业。



DPS，副T，MT均可，唯一最突出并且不可替代的，就是MT。相信目前对少林这个门派心灰意冷的人，最受伤的就是和尚目前太过中庸，全能但不精。这些人可怜地方就是目光短浅，思考的不够长远。

先说MT为什么不可替代，从洗髓内攻上来看，相信有很多老和尚们都有这样的感受。除了拉Boss和群拉小怪，什么都不能干，要输出没输出，要防御没防御，甚至连单拉小怪都没易经来的稳当。就算是在拉Boss

和群拉小怪的时候，由于建立仇恨过慢，队友不配合也能引起团灭惨案。这么的一无是处，和尚又凭什么当MT？错了，有这个想法就大错特错了。现在，回到大局上来看，目前的秘境有难度吗？只怕是个皮厚的都能上去拉怪吧？也就是和尚和天策有仇恨技才被当做T，不然剑纯都有点坐不住了。能卡杀不说，还外攻Boss居多，技能单一，血量也少。天策能在现在被视为MT，就是因为天策建立仇恨快，外防装附带攻击，铁牢状态下也附带少许攻击能力。甚至有的强力天策可以傲血拉怪。但是，这一切的一切，都是简单秘境里的表现。这一切的一切，从大局上讲，是一个MT应有的吗？

什么是MT？MT唯一的对手就是最高Boss，MT唯一的责任就是拉稳仇恨，成功的MT在拉稳仇恨的同时，要能持久减轻治疗压力，并



且生存能力强消耗低。至于附带攻击，建立仇恨快，外防突出，瞬间免疫伤害，这些天策的优点，恰恰是副T所需要的，但不是MT。MT拉仇恨，不在乎建立仇恨的时间长短，而是稳妥。挑战一个有难度的Boss，队友连几秒的拉怪时间都不给你吗？在秘境难度提升，不在有碾压的局面出现，真正的PVE时代降临，高级内攻Boss和内外攻Boss出现的时候，和尚的MT地位将不可撼动。刚才说到洗髓和尚的一无是处，为什么现在洗髓和尚一无是处？因为比小怪厉害不了多少的Boss，不值得洗髓和尚出手。没有出手的必要才会看似一无是处。洗髓和尚低蓝耗，持续减伤技能多，几乎相当与全程减伤保持在%35左右，仇恨起手建立时慢，但仇恨却是最稳，内防高的同时内外防结合。这一切的一起都证明洗髓和尚才是真正的MT。

有些人会说，和尚以后是MT，但那是以后的事，我们只在乎现在。听到这样的话，说真的，我会感到疑惑，现在？现在怎么了？现在的洗髓和尚不能拉怪吗？不但能拉，还能多拉，拉主副Boss带小怪都没问题。目前天策做T比和尚适合是真的，这点不怀疑，但比和尚适合并不代表和尚不能。一个有爱的和尚，一个稳妥的和尚，相信是所有队伍喜爱的。



以上观点并无排挤天策之意，主T副T都是T，负责不同的位置而已。只是从大局上分析罢了，具体怎么样日后自会明白。就现在来说，剑纯装备够，治疗装备够的情况下，剑纯在个别时候也能当T了，所以目前MT之争没有意义。

最重要的一点，现在下秘境有和尚开洗髓吗？易经和尚在秘境的作用一点不比任何职业少。DPS强，无限蓝，做副T也能群拉，随时9人，随时可转化MT，装备与人无争，等等等等的优点，世界求组和尚的喊话已经充分证明。

三、易筋经在秘境中如何运用

现在的秘境过于简单，和尚们把自己当作T还不如DPS来的划算。易经和尚的输出能力不会低于任何职业，就算个人操作因素或装备因素导致略低，也不会低的了多少。下面简单说说易经内功下各技能的



一些使用技巧。

易经和尚下秘境同时也兼任着副T，拉小怪的时候由于万佛CD过长，偶尔会在起手被其他DPS抢了输出，相信很多人遇过这个情况。这里我介绍一种对擒龙诀的运用技巧，对拉怪很有帮助。距离远的怪，一般起手捕风诀，然后捉影式拉到身边。因为起手捕风能聚禅的同时，捉影也会瞬发。之后起手应该是守缺式，为的是让它第一个进入CD。并且，如果是对近身怪在非战斗时直接上守缺式，有聚两点禅的效果。起手完了，如果预先留下1点禅，现在应该有3点禅，没留也有2点。然后韦陀献杵，此时你一直保持着自身最高攻击，甚至比其他职业略高。但恰恰被抢仇恨就是在这时，高攻技能CD，禅那也刚好用完，导致不用万佛的时候，你下一轮攻击会保持最低。此时，擒龙诀然后再接韦陀献杵，然后守缺式好了接，没好就普渡四方然后再守缺式，再加捕风诀，满3禅韦陀献杵，这样的话就算拼输出，瞬间爆发也不会输人，一般怪的的第一仇恨人是你，就不会丢。真丢的话，再补万佛。易经状态下拉怪，单靠万佛是不行的，万佛应该是在仇恨丢失时才用。由于CD过长，万佛一没，仇恨丢失的情况下，易经和尚没有其他仇恨技去拉怪。同样的方法，在英雄3C打老1的时候也同样适用。前期擒龙诀可以帮你保持最高攻，如果CY不用两仪，WH不爆血的话，第一个抓基本上就是和尚。当然，中间有偏离因素。



至于其他的，舍身诀+无相诀也是个小技巧，比如天策在拉怪，或者怪打治疗，眼看顶不住的时候，给对方先上舍身诀，然后再给自己上无相诀，或者反过来也行。舍身状态下，无相也能发挥效果的。至于其他的，比如小怪追治疗的时候，可以先给小怪上抱残式争取一点时间，摩诃无量也行。易经状态在秘境也没什么其他问题。最后一点，就是提示一下，拼着轮回诀，和尚没有去不了的地方。易经拉Boss时，罗汉金身也很好用，但不建议全程CD。3禅下的亦枯亦荣有变态的回蓝效果，由于和尚蓝耗本身就低，故此有无限蓝一说。

四、洗髓经在秘境中如何运用

首先支持一下70后对和尚仇恨技的更新，万佛朝宗附带了强制时间，洗髓下的摩诃无量也发挥出了强制攻击自身的效果。不要小看这两点的改变，对和尚来说效果巨大。和尚其实就有点像受虐狂，越多怪打攻击越高，仇恨越稳。所以和尚抗主副双Boss的时候，要远比拉一个更稳，治疗够量的情况下，不要留手。比如英雄TG老3。

单说拉仇恨，就比较简单了，起手灵山施雨会比开怪以后再开要稳，不要在乎浪费的几秒。然后摩诃无量，满3禅就立地成佛。这里说下立地成佛，立地成佛是帮助建立仇恨的技能而不是仇恨技，所以不要妄想用这个拉怪。满3禅的时候在用，不同禅不会叠加，使用的目的是为了叠加仇恨。横扫六合聚禅的时候附带仇恨，拉多怪的时候，CD一好就用。空挡期间普渡四方，洗髓状态下也附带仇恨。其实这样仇恨就够了，但现在的万佛朝宗附带减伤效果，所以CD一好就用，时间尽量和灵山施雨错开。总体来说，灵山施雨3禅CD一到就用，摩诃无量CD一到就用，立地成佛3禅就用，5重后着情减少，不要时间过长，状态时间一过，就会清空重新叠加。横扫六合着情考虑，一好就用也行。普渡四方在所有技能CD间隔时用。万佛朝宗一好就用，但要和灵山错开。多打几边，就能调整好技能的四方顺序，经验问题，这样来说仇



恨就已经非常非常稳了，其实期间可以在适当的时间，选择开防御技或输出。拉双怪的时候，要先杀那个，你的攻击目标就放在他身上。技能还是一样，就多了一层六合CD一到就用。

以上谨共参考，具体还有个人的操作和意识的成分，临场反应等等。总之，一个合格的和尚往往是最先死的。换句话说，最先死的不一定是好和尚，但最后死的一定不是好和尚。和尚的技能，这个门派，就包含了牺牲和奉献精神。如果所有的和尚都能是合格的和尚，那么相信所有的队伍都愿意为自己上一份保险。

少林易筋经心得

易筋内功下，和尚的特点是高体质、高控制、高外防，较高的伤害、反弹，以及较弱的反控制。在70级内功技能折骨支持下，使用锻骨诀后，获得8秒不受招式控制的状态，稍微改善了和尚的反控制能力。另外，督脉·风府可以承接锻骨诀的增益状态，实现18秒的免疫控制（注意，督脉·风府施展时不会免除本身的被控制状态）。

1.键位设置指南

易筋和尚的技能实在是太多了，除了只有洗髓才能用的几个技能和几个非战斗技能（自绝、神行等，般若诀其实最好也能设个快捷键）之外，其余技能全部都要上快捷键，还要包括轻功和飞镖，以及经脉技能等。

很多玩家喜欢握着鼠标玩，但是笔者个人实在是觉得加个Ctrl或Shift不仅麻烦（一只手要按住一个键再按一个键，OMG还要按WASD，左手残废了），而且还容易按到WIN键造成悲剧。个人无奈之下用的是纯键盘操作——大键盘+小键盘，个别技能可以用CTRL+小键盘数字键完成。小键盘上除了NumLock其余都是快捷键。方向键可以用来作为轻功的快捷键。这样设置目的只有一个：尽量让技能都只按一个键就







可以用出来。对近战职业时还要绕着目标转圈圈，没有鼠标其实各位可以用自动行走（默认快捷键G）+A或D完成，镜头调整成“总是追随”就可以了。

2.伤害输出技巧

请在输出时始终保持自己处于金刚怒目的状态。请在3点禅那使用韦陀献杵。内功技能“悲天”在2009年11月16日更新后，效果已经改为使用韦陀献杵后有50%几率获得1点禅那，不存在2点禅那打出3点禅那效果的情况了。在秘籍打满的情况下，普度四方和捕风式的伤害是接近的，捕风式的伤害略微高一些。

输出循环一般为：

①普度四方+输出+普度四方+韦陀献杵+普度四方+输出+普度四方+韦陀献杵……

②普度四方+输出+普度四方+拿云式+普度四方+输出+普度四方+拿云式……

请尽量不要将恒河劫沙、横扫六合等不能积累禅那的技能加入输出循环中。但是，如果技能CD没有经过秘籍减少，那么输出循环中将不得不加入恒河劫沙、横扫六合。



PVP中，减少输出技能CD的秘籍并不如想象中好用。个人更推荐命中+伤害的打法。PVE中，减少输出技能CD的秘籍可以使输出循环更紧凑，完全排除恒河劫沙、横扫六合的加入。

由于亦枯亦荣的存在，减少招式消耗的秘籍并不特别有用，实在无秘籍可用时才需要选择。

3.连续控制技巧

随着抢珠式、五蕴皆空的技能等级提升（抢珠式附带沉默4秒，五蕴皆空晕眩5秒），以及千斤坠附带3秒晕眩，70级和尚相对于50级来说，控制能力显著提升。配合摩诃无量，可以达到理论14秒连续控制，一般10至12秒不成问题。连续控制时请注意以下细节：

⑴关于摩诃无量：摩诃无量可以击倒空中目标，但施展踏云时（二段跳）不可被击倒；技能命中后，目标倒地并获得“击倒”状态，“击倒”



状态将取代其他的控制状态，因此请在目标的被控制状态即将结束时再使用；目标倒地起身后，“击倒”状态仍将保持约1秒左右，期间目标仍然不能运动，如果在目标起身但“击倒”状态仍未消失的时候连接其他控制技能，可以实现无缝连接；如果在目标起身之前对其使用其他控制技能，附加的被控制状态将随“击倒”状态同时消失（例如将目标击倒后马上使用抢珠式，抢珠式的沉默效果不会持续4秒，而是随“击倒”状态同时消失，实际持续约2秒，相当于浪费了）。

⑵关于千斤坠：千斤坠不可命中空中目标，强烈建议不要作为起手控制技能；技能施展后，约有0.5秒延迟才出伤害，大约再过0.5秒才会出晕眩效果，因此请提前1秒施展技能才能实现无缝控制。

⑶关于五蕴皆空：技能并非一定会命中，如果目标后跳或者使用轻功离开攻击范围，技能将不会有控制效果。该技能可以命中空中目标，可以抓对手的落地点以提高命中率。

⑷关于抢珠式：2009年11月16日更新后，抢珠式的沉默效果对外功技能已经无效了，但仍然可以打断外功招式，与外功门派PK时就基本无用了。

⑸除抢珠式外，其他控制技能均占用公共CD，因此要注意输出技能的使用时机，不要有机会控制对手时却发现公共CD在转。

推荐的连续控制套路：摩诃无量+输出+起身但“击倒”状态未消失时接抢珠式，同时输出+输出+五蕴皆空+输出+输出+千斤坠+输出+输出。

如果五蕴皆空先晕到了人，可以改为：五蕴皆空+输出+千斤坠+输出+输出+摩诃无量+输出+起身但“击倒”状态未消失时接抢珠式，同时输出+输出。

4.捉影式使用技巧

捉影式在60级内功的支持下，使用灵活性得到了很大提升。使用捕风式后，获得状态“捕风式”，持续5秒。该状态下使用捉影式将不需要运功。因此请尽量多在伤害循环中加入捕风式，以便在第一时间将对手抓回。

PVP时，捉影式有以下两种情况可以秒杀对手。其一，对手在高空中被捉影式命中，相当于从被命中的高度摔下，可以秒杀大多数职业；其二，对手在高于自身成一定角度的地方（约仰视30度至60度），并且在向自己直线移动的路线上存在障碍物（这个障碍物不能很高，否则会不能使用技能；但这个障碍物可以很小，甚至地形的略微突起都可以），这种情况下被捉影式命中也是直接秒杀，呈台阶状的陡坡最容易形成秒杀。





PVE时，捉影式的使用一般为：捕风式同时捉影式+摩诃无量同时金刚怒目。但PVP时，将对手抓过来后不要急着摩诃无量。应该同时抱残式然后紧贴对手，观察他的动向，确保对手没有或不能躲闪时再摩诃无量。

在使用捉影式后请不要向前移动人物，否则会造成将目标抓到自己身后的情况。



5.横扫六合使用技巧

横扫六合在易筋状态下的使用度不高。除了群怪之外，使用横扫六合主要有以下两种情况：其一，对付天策开虎；其二，横扫六合可以对空，对手如果用扶摇可以用横扫六合扫他一下。

6.辅助技能使用技巧

金刚怒目、抱残式都不占用公共CD，可以在使用其他技能的同时使用这些技能。但亦枯亦荣、罗汉金身是占用公共CD的。

PVP时，尽量保持对手一直处于抱残式的状态中。对付可以治疗自身的职业时（两种万花，云裳七秀），请保持对手时刻处于恒河劫沙的状态并保持自己处于亦枯亦荣的状态。

罗汉金身最高级可以达到反弹伤害30%，并且状态可以一直持续。加上易筋经内功本身的10%，易筋经下实际反弹伤害将达到40%。事实上这个技能是易筋状态下拉仇恨的好技能。在面对高控制的Boss（如稻香村老一、荻花宫老三）时，如果保持罗汉金身，即使经常被控制也能拉住仇恨。另外，在对付气纯、冰心七秀等职业时，罗汉金身也是很好的伤害手段。

被连续输出时，可以开无相诀，并可以同时开罗汉金身。锻骨诀可以免除无相诀附加的减速不利状态，但不会免除无相诀的减伤状态。

施展连续控制+伤害套路时，最好能让自己处于擒龙诀附加的“弱水”状态中。

少林洗髓经心得

洗髓经主要用于PVE，体现的是和尚强大的坦克能力。洗髓和尚相对于铁牢天策的特点是：仇恨建立稍慢但更稳定，可以吸蓝，因而持续性更好，独有群体嘲讽和群体仇恨技能，内功防御更胜一筹。洗髓和尚与铁牢天策的最大不同是：铁牢天策即使没有治疗也可以T一段时间（山、虎、御），极端状态下表现抢眼。而洗髓少林一刻都不能离开治疗，但受到的总伤害更低，HP质量要比铁牢天策高。





1.装备收集指南

装备选择上，现阶段70级的防御装选择不多。推荐尽量选用同时加内功和外功防御的装备，其次是外功防御附加招架的装备，最后是只加外功防御的装备。理由就是边际收益递减，属性种类越多越好。现阶段的装备收集如下：

帽子：九变头盔（天工坊老二）
衣服：婆娑长袍（释门逸闻录·卷五兑换）
裤子：陌上裤（天工坊老一）
腰带：龙朔带（三才阵老一）
护手：任务70品蓝色护手
鞋子：渭水鞋（三才阵老二）
戒指：乘风戒（三才阵老二）
腰坠：长生坠（天子峰老六）



项链：无尘菩提子（天子峰老六）
暗器：寸腕（瞿塘峡任务）

护手具体哪个任务我忘了，反正是练级的时候顺便就拿了，实在是找不到更好的了。释门逸闻录·卷五只是个理论上的，事实上有两本拾取绑定的蓝书出处还是个谜。退而求其次可以用东瀛寨或商会友好的衣服。

武器上几乎没有选择的空间。本人有幸获得一根名字叫缘觉的棍子，65级85品紫棍，982点物理防御和99点无双，111体，装备绑定。除此之外就只有铸造的天佛禅杖，60级76品紫棍。如果都没有的话还是只能用50阶段的防御棍子。现阶段去学武器专

精做那些85品的拾取绑定的紫棍子完全没有意义，85品的紫棍跟110品的蓝棍属性不会有差距，英雄凌霄一开就可以刷装备了。

2.经脉加点指南

作为一个T，虽然督脉很重要，但请同时记得点玉堂一线的任脉·承浆。



督脉中，最实用的莫过于督脉·长强，10%的被治疗成效非常非常实在。

督脉·身柱和督脉·命门，分别对于内外功伤害来说，效果差不多。2000防御在10000+防御的起点上，也就是3%到4%的减伤。事实上，督脉·腰俞一线中的督脉·脊中（提升闪避率）能更好的起到减少伤害的作用。

督脉·百会是一个极端状态下的救命技能，开得好可以避免一次团灭。

督脉·后顶对和尚来说其实并不是特别有用，因为化解伤害的真正意义是在于运功不会受干扰，而和尚根本不需要运功。

督脉·腰俞一线的奇穴督脉·腰眼是神一样的存在，修为差不多的时候一定要点出来。同理，督脉·命门可以点出的督脉·抬肩可以大大提高HP的质量。

3.仇恨建立技巧

洗髓经下，仇恨来自于：①仇恨技能（立地成佛、摩诃无量、万佛朝宗以及普度四方附加的额外仇恨）；②灵山施雨的反弹伤害；③造成的伤害。

建议T小怪流程：接近目标时开灵山施雨+万佛朝宗+横扫六合+立地成佛+擒龙诀，同时立地成佛+普度四方。摩诃无量留着OT用，理由是万佛朝宗由于范围作用的关系容易放空，而且万佛朝宗开怪配合70级内功技能更有利于减小治疗压力。

在灵山施雨的反伤状态下不要释放控制技能，否则就会造成浪费，包括摩诃无量。如果用摩诃无量开怪，应该先摩诃无量，等怪起身后再灵山施雨。

Boss战中，有些Boss可以被击倒而有些不能，有些Boss受万佛朝宗控制而有些不受，情况比较复杂。高级副本中，所有Boss都不能被击倒，但受万佛朝宗影响可以增加威胁，不过不会强制攻击自身。因此，建议流程为：接近目标时开灵山施雨+摩诃无量+万佛朝宗+横扫六合+立地成佛+擒龙诀同时立地成佛+普度四方 。Boss战讲究的是快速建立仇恨，只要不是开荒队老出意外状况，摩诃无量和万佛朝宗可以CD一好就用，灵山施雨必须CD一好就用。

在Boss战中，优先保持立地成佛处于叠加5重的状态，其间可以辅以袖纳乾坤或不动明王。一定要留禅那放灵山施雨，多多使用横扫六合，效果不比擒龙诀差。在其余时间，尽可能使用普度四方，这个技能在洗髓经下附加额外仇恨。在以上这些都没法做的时候，可以用恒河劫沙以辅助DPS的输出。血量低于40%的时候，或Boss即将进入高伤害状态的时候（有些Boss快死的时候会进入高伤害



状态，如DH老三），请开无相诀。除非需要全员输出（如天子峰老六最后的剑雨阶段），请不要用韦陀献杵，三点禅那可以做到远比400伤害多得多的事。

4.群拉技巧

群拉基本上同单拉，接近目标时开灵山施雨+万佛朝宗+横扫六合+立地成佛+擒龙诀同时立地成佛。需注意一点的是，由于群拉一般时间不会很长，灵山施雨的反弹状态结束后，用千斤坠晕住怪群，3秒后再用大狮子吼，5秒后让气纯放三才化生，这样就算后面怪的仇恨已经到纯阳身上也不会有事。

5.仇恨转移技巧

挂了，起来要把仇恨拉回自己身上，可以参考以下流程：让副T不要再增加仇恨，治疗准备加自己，自己开灵山施雨并且给副T舍身诀，然后摩诃无量+万佛朝宗+横扫六合+立地成



佛+擒龙诀同时立地成佛+普度四方。只要不是躺了很久一般都能拉回来。

需要提醒队友的：

①给和尚一点时间，不要着急输出。当2至3秒过后，想怎么输出就怎么输出，跟OT永远说再见。

②在灵山施雨的状态下，提醒你的队友不需要控制怪物。

③开舍身诀之前一定要跟队友打个招呼，“哥们儿，我帮你挡了，加我”。

④群怪的时候，请队友的单体攻击瞄准你的目标，这样效率更高，仇恨更稳。

⑤轮回诀起来后稍微离开一些然后马上打坐，这时候你是无敌的，并处于快速回复的状态，让队友不需要给你加血，保住副T本来就不容易。请注意这个无敌状态，虽然不会受到伤害，但是被攻击会进入战斗（如被群攻）。



⑥你有强大的群体控制能力，请注意队友之间的配合，不要浪费控制时间。

⑦和尚防阵第五重的“无威胁气劲”持续时间很短，七秀扔大加的时候用是个不错的选择，可以让七秀大加之前告诉你一声，降低治疗的仇恨量。如果是固定组合，就要熟悉七秀的手法，慢慢就能做到完美配合。

少林经脉加点分析与探讨

1.点穴顺序的判断依据

少林值得投入的穴位有很多，遍布所有经脉（带脉也有目窗和完骨）。那么到底应该如何分配才最合适呢？我们紧紧的抓住性价比的概念就可以了。

首先是“性”，也就是比较穴位的功效。

例一：任脉·天突（五重增加元气10%）和冲脉·石关（五重增加内功攻击5%），比较这两个穴位的功效。我们以70级HS攻击装的数据作为参考，假设元气300，内功攻击2200。则将两个穴位的功效都转化成内功攻击来比较，则任脉·天突五重增加内功攻击为（300*10%*4）=120点，冲脉·石关五重增加的内功攻击为（2200*5%）=110点。结论：效果相近，而任脉·天突略优。



例二：督脉·身柱（五重增加外功防御2000）和督脉·脊中（五重增加闪避几率5%），比较这两个穴位的功效。这个稍微复杂一点。

我们把两者的功能分析一下，从几个方面来比较。外功防御的功能相对单一，即减少受到的外功伤害。而闪避的功能则多得多：首先闪避也可以起到减少外功伤害的作用；其次闪避是硬免伤，一旦触发完全免除外功伤害；再次，增加闪避还可以有效的减少被连续命中的概率，对于抗高级Boss来说是至关重要的。

首先从减少外功伤害的期望来看，即平均减少伤害的比例来看。督脉·脊中五重减少受到外功伤害的5%，这是个固定数值。而外功防御加成并非线性，6000防御起点上，增加2000外功防御减少外功伤害的比例约为5%，10000防御起点上则约为3%到4%之间。督脉·脊中更加优秀。

其次我们考虑其他因素。督脉·脊中作为硬免伤更适合作为T的少林去追求，在日后各种高级武林秘境中硬减伤高是非常非常重要的。

但督脉·脊中有不利效果。由于少林部分仇恨由反弹伤害提供，依靠硬免伤提高生存能力容易导致仇恨不稳定（平均产生的仇恨量基本相同，但由于躲闪后反弹伤害为0，使得仇恨波动较大）。但在队伍沟通良好的情况下，确保T拉稳后再进行输出就可以避免这个问题。

然后我们看“价”，也就是比较点穴的消耗。

点一个穴位的消耗由以下方面综合评价而得出：①成功率；②本身的消耗；③前置的消耗。

成功率可以转换成损失修为的期望，即平均损失修为量来综合评价。如某穴位某重成功率70%，失败损失修为400点，则转换为120点。但其实有个更简单的办法就是看第一重的成功率，第一重成功率高则之后的成功率都会较高，总的损失也就较少。但对于某些并非最高五重的穴位则不能这样比较。





前置消耗则应该考虑前置穴位的功效和数量。如对于少林来说，督脉·身柱的前置穴位都是无用的，因此应完全作为消耗计算。

前置穴位较多的（即便都是有用的）比前置穴位较少的消耗要更多，当然，是指前置穴位均未开通的情况下。如例一中任脉·天突的前置消耗虽然高（玉堂、紫宫），但是前置穴位少，选择的时候应该两方面都有所考虑。例如想要在初期尽快提高DPS，应该先点任脉·天突。

穴位本身的消耗也是个重要参考指标，功效相近的穴位当然应该先打通消耗较小的。而将“性”和“价”综合考虑，则可以得出加点的方案了。但注意，比较不仅在不同穴位之间，而且在同一穴位的较高重和较低重之间。一般穴位每重的增益量是一样的，如任脉·天突每重增加元气2%。但也有不少穴位越

高重收益越高的，例如任脉·曲骨，一至五重分别为2%、3%、4%、6%、6%（第四重显示为5%事实上是6%，也就是曲骨点满可以增加21%的成功率），以及前例中的督脉·身柱，一至五重分别为200、300、400、500、600。

对于以上这种收益递增的穴位，建议一点到底。而对于每重收益相同的穴位，可以在几个穴位之间轮流点，因为性价比会随着重数的升高而降低。

2.具体加法探讨

首先必须开通的穴位是任脉·建里5重，建议点满任脉·曲骨或任脉·中极后直接先满任脉·建里。这里我优先开通的是冲脉，原因是内功命中对于少林的几乎所有技能都有增益作用（包括仇恨技能），因此，冲脉·气冲可以说是整个经脉中收益最大的穴位，强烈推荐优先加点。

然后是尽快增强人物的能力，同时，点穴过程中尽量减小修为损耗。这里向大家推荐几个性价比很高的穴位：冲脉·气冲（增加内功命中），督脉·长强（增加被疗伤成效），任脉·天突（增加元气），任脉·承浆（增加体质）。另外，任脉·龈交（神行不消耗精力）和任脉·兑端（神行CD减少1小时）事实上是非常好用的穴位，强烈建议大家点开。

经脉技能由于CD太长（10分钟）以及效果不显著，对于HS来说，除了督脉·百会在武林秘境中有



一定作用外，都基本无用，属于性价比很低的选择，建议最后点。有一些穴位的较高重消耗修为多，成功率很低，也不值得先点。让有限的修为发挥最大的功效是点穴的核心目标。

经脉理论上有三种加法，一是均衡型加法，也就是功能性穴位和成功率穴位交替加点：建议将点穴成功率维持在85%以上（如果先满的中极，则应该将成功率维持在75%以上），如果成功率不够高就回头点成功率穴位；二是慢热型加法，先将成功率穴位点满再点功能性穴位，这样修为的损耗最小，但一段长时间经脉对人物没有任何增强作用；三是速成型加法，这种加法必须要求先满的是任脉·中极，然后完全不点成功率穴位只点功能性穴位，这样修为损耗比较大，但是经脉在早期就可以对人物属性起到明显的增强作用。

以下是具体的加法：

第一阶段：积累阶段（修为20000以下）

慢热型：任脉成功率+21%，督脉成功率+21%，冲脉成功率+21%，失败损耗减少17.5%，每小时获得修



为+5，元气+6%，体质+4%，被疗伤成效+6%，内功命中+3%，神行不消耗精力CD1小时。

均衡型（速成型）：任脉成功率+5%，督脉成功率+2%，冲脉成功率+2%，失败损耗减少17.5%，每小时获得修为+5，元气+8%，体质+4%，被疗伤成效+8%，内功命中+4%，受到内功伤害减少2%，内功会心几率+2%，内功攻击有2%几率使得目标内功防御减少20，内功攻击有2%几率使得目标被定身4秒，内功攻击有1%几率使得自身内功会心提高50%，神行不消耗精力CD1小时。

第二阶段：奇穴阶段（修为35000）

32000左右修为的时候，点满中腕，然后洗点开始打通奇穴，顺序为：下极俞，合阳，腰眼，抬肩，极泉。每个奇穴不建议点超过5次，



如果5次内点到5重或以上就洗点，不要继续点了。每次点奇穴的时候都记得要把中脘点满否则洗点要损失10%的修为。

除了极泉以外，每次点奇穴都需要3w左右的前置修为，极泉需要3w3的前置修为，修为不足前置要求的时候就洗点按照之前的方法重新点穴，等到修为再积累到3w5左右的时候再点奇穴。

第三阶段：后奇穴阶段（修为40000以上）

在40000修为时，强烈建议将所有成功率穴位都补满，因为之后的点穴成功率已经不高了，成功率穴位的收益会很大。

100000修为个人建议加点顺序：督脉除悬枢、至阳、后顶外全部加满，冲脉·横骨一线除关门外全部加满，然后带脉通脉至完骨和目窗后分别点满。以上都完成后就看个人喜好了，可以考虑冲脉·幽门，也可以将移动速度的穴位点出。个人觉得任脉·曲骨一线中，上腕之后的打坐提高HP、MP上限的穴位定有妙用，推荐大家也可以去尝试。

关于装备的一些个人看法

现在的装备按属性分，主要有纯属性装、破防装、会心装、防装四种。



破防装和会心装都是输出装，方式不同而已。

防装分为纯外防装、外防+招架装、外防+内防装。第一种适合任何近战职业，第二种较适合天策，第三种适合少林。注意，第三种即外防+内防装属性较弱，并且不附加力道。

纯属性装提供最高的属性加成，是攻防俱佳的装备，通用性最好。细分为数种，分别对应不同的门派内功，事实上是最不应该发生争抢的装备。

阵营声望和云湖天池战场提供的输出装，俗称战场装，是一类特殊的输出装。主要特点是附加大量的御



劲，但是相应的，装备属性要比来源于副本和打造的装备略低。

接下来是装备的取舍：

其实细数下来，装备思路主要有以下几种：纯属性装、战场套装、普通破防装、防装。会心装在副本、打造中已经不常见，很难成套，因此不存在普通会心装。另外，并非每个职业都有非浩气盟的破防饰品，因此普通破防装中也含有浩气盟的装备。

战场装现在有4+2的思潮，目的是追求更高的御劲。但是个人觉得并不一定是合适的道路。

首先看昆仑4刀宗2，这样可以获得最高的御劲值，基本上可以达到降低20%被会心几率，也就是说面对刀宗套基本不会被会心，除非对方触发了经脉、磕药或者使用技能。但是自身破防值会比一套昆仑低6，而刀宗2件附加的会心会被对方的御劲和谐掉，基本无用。因此，昆仑4刀宗2虽然提高了防御能力但是却降低了输出，不见得比一套昆仑要好，而且一套昆仑还附加化劲。

然后是刀宗4昆仑2，这个搭配面对昆仑套时，表现反而还不如一套刀宗，因为昆仑套会心值没有多少，提高御劲没有作用。面对刀宗一套的话，可能会有点优势，因为他对你基本不会心，但是昆仑2件附加的破防还是有点用。但说实话，如果要跟一套刀宗打，不如穿一套昆仑。

关于昆仑和刀宗一套对打，孰强孰弱，这是老话题了。个人认为昆仑略胜一筹，刀宗化解不了破防，但是昆仑可以化解会心。并且在现阶段50级的情况下，昆仑一套基本上可以说免疫会心了。计算方法也很简单，用自己的会心几率减去对方的御劲加成，再乘以50%，就是会心对于你的输出加成。自己会心20%，对方御劲15%，输出加成就是2.5%。昆仑则直接换算即可，一套昆仑加上武器，破防应该在30左右，看你拿什么武器。30破防的攻击加成约为6%。

那么战场装和其他装备的比较又如何呢？个人得出的结论是，昆仑=属性装，昆仑<普通破防装，刀宗>属性装，刀宗>普通破防装。防装就不比较了，那个不是PVP用的。

大家可以看到，装备基本上是形成了锤子剪刀布的格局，副本打造装克制昆仑装，昆仑装克制刀宗装，刀宗装克制副本打造装。

因此个人推荐PVP装为破防4昆仑2的混合搭配，至于到底哪两个位置的装备换成昆仑的，看个人的装备状况，副本隐藏掉落的紫色衣服、腰带、鞋子是极品，不需要换。打造的紫色装备60品以上的也是极品，不需要换。其他则随个人判断。

2昆仑加上3件浩气盟的饰品，御劲可以提高到10%左右，破防25左右，加上属性优势，至少能与刀宗套装打平手，个人认为稍稍占优。而对昆仑装优势则更大，因为属性装之所以跟昆仑装打平手是在于昆仑装的御劲，而混穿之后，昆仑装也不再能对破防装造成会心，加上属性优势，破房装面对昆仑装的优势就更大了。当然这里我没有计算战场套装的第二个套装属性的效果，不过这个效果的作用并不大，适当为战场装加点分即可。

因为本人主号为和尚，故在此给出和尚最理想的PVP装备搭配：昆仑头、千手劲纲上衣（上衣，RL隐藏）、昆仑手、立地成佛（腰带，DH隐藏）、廉祀者护腿（DXC掉落，破



防裤子）或忍领装束（RL老二掉落，属性裤子）、华莲武僧鞋（鞋子，DXC隐藏），饰品是浩气盟3件套+般行指环（属性装，DXC掉落），武器修罗净业杖，暗器无影匣。



离别稻香村

地点：稻香村，等级：10，事件：离别稻香村

稻香村总有这样的时节，漫山遍野的金黄，顺着从山谷灌进的清风，侵人心脾，每当这个时候，我总喜欢站在稻田中间，调戏那不时会窜出来践踏庄稼的野猪……

可惜我就要离开，不知道何时才能回来，灵儿在身边已经催促我多时，同我的舍不得相比，她更希望快些见到外面的世界，没有人告诉她山贼的事，没有人告诉她是因为稻香村或许从此就要消失在这个世界，所以我们才要离开。

山贼侵稻香而来，村长为了保住稻香的命脉，将我们一群小孩分批送了出去，我最后又一次回头看了这熟悉的村子，再见了大海师父，再见了李复公子，再见了阳宝哥再见了余半仙，虽然我一直叫你神棍……

“三根哥哥，你什么时候会回来啊？”，在我踏上马车的那刻，毛毛幼稚的声音让我的心直直颤抖，“很快！”，我头也不回的答道，莫雨，毛毛也将会在晚些被送出村去，可是江湖险恶，却不知道还有没有机会再见到！

马车平稳的向扬州驶去，灵儿轻握住我的手，“你为什么会哭啊？”“没有，不小心进了沙子！”

稻香村口与毛毛洒泪而别



在洛阳城福威镖局门口碰见田世诚

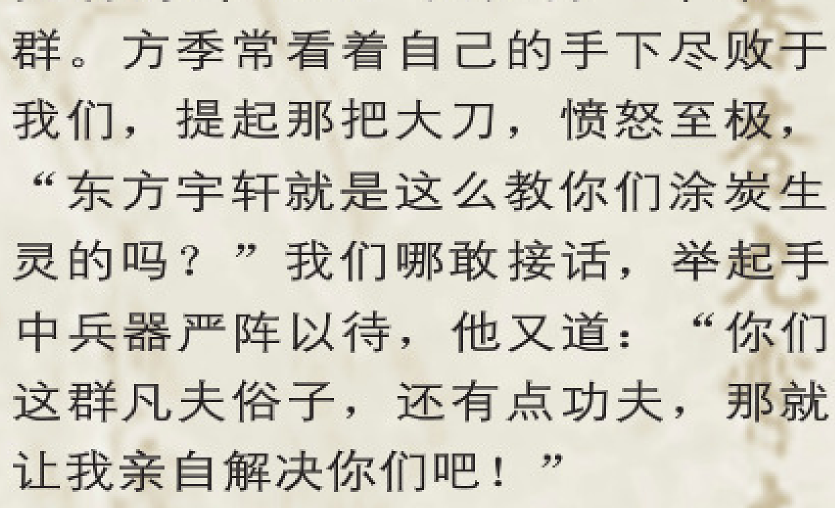


天下好兵

地点：洛阳城，等级：29，事件：天下好兵

“这位少侠且留步！”，我转身看到一个中年男子，略显瘦弱，他将我拉到一边说道，“在下姓田，名世诚。我喊住你，只因是想让少侠帮一个忙。许久前我游历山水，路过一处密林，偶遇一位高人，那高人身手似是极为不凡，只是不知为何而一心归隐，当下仅以收集天下良兵为癖。在下和他言谈甚欢，杯酒下肚，应承他要帮他找到三件绝世好兵。这三件宝贝，一件是枪，在天策府天地三才阵内；一件是笔，在万花谷天工坊内；一件，则是剑，现在纯阳空雾峰。田某为人义气，只是身无半点武功，莫说是得。”

当年我们一群小孩出村后，村长安排我们各自拜了门派，这一晃十年，今从万花谷出来，来到这洛



阳城，正是受师父嘱咐流走江湖历练的，我对于他所说之事，倒十分兴趣。

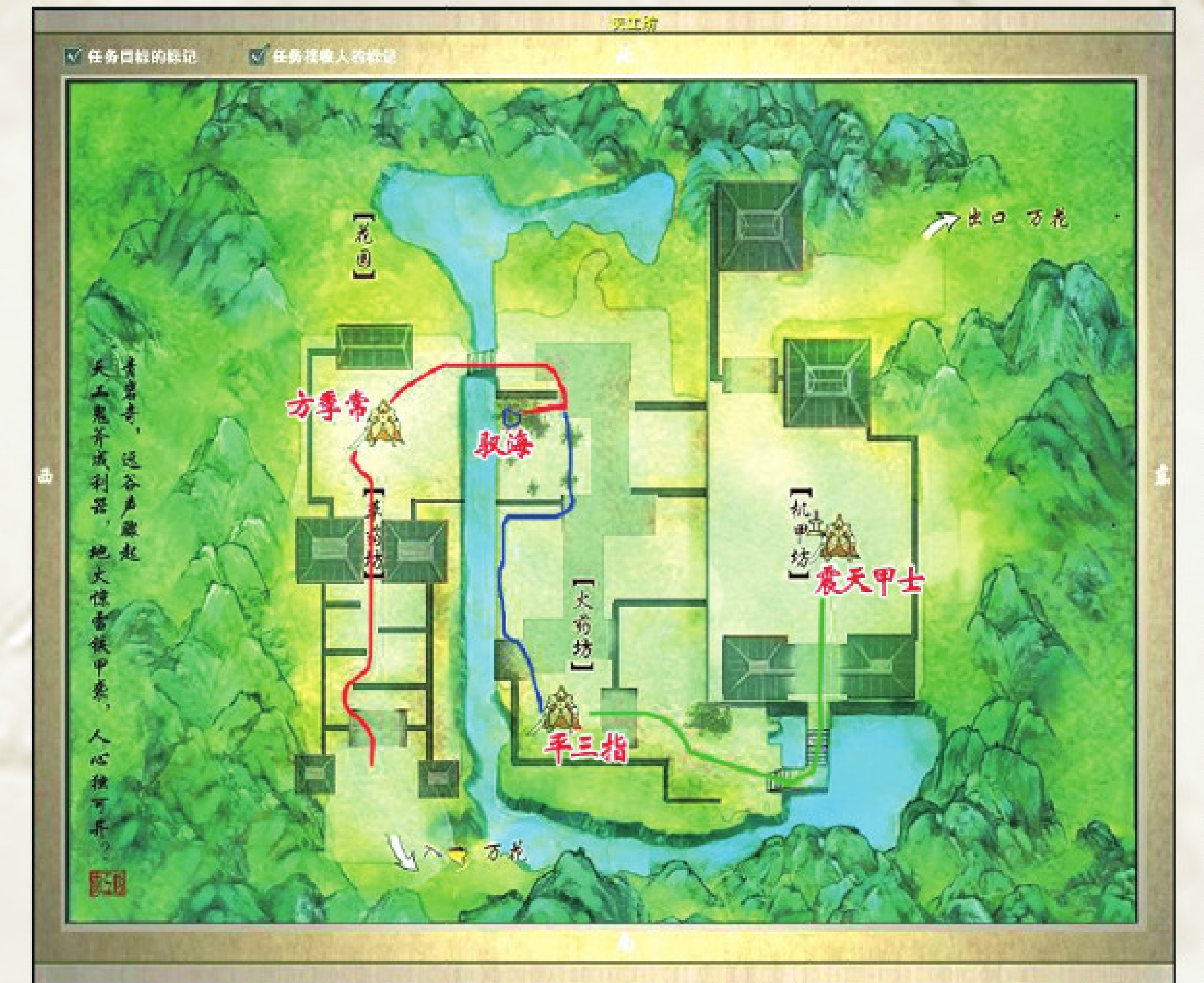
“呵呵，你也不怕我拿了神兵之后远走高飞？”

“来自万花谷的少侠，自然信得过，信得过！”那田世诚一脸堆笑，我也跟着哈哈大笑了起来。

初级天工坊

地点：天工坊

“灵儿！逍遥，小剑，承风，你们怎么都在这里？”在天工坊的门口，我不可思议地看着眼前的众人，我们正是十年前被送出村的那批小孩，十年前到了扬州，我们不得不分离，灵儿被送去了七秀坊，而我去了万花谷，逍遥剃度进了少林，小剑被天策营收去当了兵，承风则做了道士，没想到十年后，我们竟会在这里相会，我突然想到什么，“你们都是为了天下好兵而来？”，大家相视而笑。



天工坊副本路线图

“一会儿我们直接进去，方家恶仆必然相拦，以我们现在的武力，对付他们还不在话下！”，逍遥曾经跟着他在少林的师兄们来过天工，一切自然轻车熟路。

众人齐步而行，刚至门口，方家恶仆放声大喊，“啊啊啊，有人竟敢闯入天工坊，我要去禀报主人，等他们进来，关门放狗！”

“哼，这帮狗腿子，我们上，



齐杀方季常

弄死！”，小剑怒吼道，直接便提着铁枪冲了上去！

我们随即跟上……

路上的家丁虽然面相凶恶，但空有其表，很快就将其一一击退，需要注意的是聋哑人虽然是非精英怪，但他们似乎总能更快的感应到我们！来到了方季常的面前，先将巡逻的不稳定铁颅拉过来打掉，然后左边或右边走皆可，将档路的方家恶煞杀死之后，可以看到方季常被一群聋哑人保护着，但他显然不屑与我们动武。在他周围一群聋哑人对我们虎视眈眈，或许是他们看不到听不到的缘故，我们刚攻击其中一个，就会有六个聋哑人跑过来，不过不用担心，击退他们十分轻松。

这时方季常怒道：“才击败了三个聋哑人，我这里还控制了更多，够你们玩的了！还要继续吗，现在滚出这里还来得及，否则……”

未等他说完，我们已经冲向了另一旁被他控制的聋哑人，又是打一个来一群。方季常看着自己的手下尽败于我们，提起那把大刀，愤怒至极，“东方宇轩就是这么教你们涂炭生灵的吗？”我们哪敢接话，举起手中兵器严阵以待，他又道：“你们这群凡夫俗子，还有点功夫，那就让我亲自解决你们吧！”

这里打完聋哑人之后要注意，方季常不会给我们休息的时间，立即就会冲下来。解决掉方季常后，



取走驭海

从他身后的平台上经过，躲过巡逻的方家恶煞和不稳定铁颅，这些都是精英怪，如果要清的话会废一些时间。根据路线图跑上石梯将高爆铁颅清掉，躲在右边，先将高速移动的两只不稳定铁颅杀掉，对于这种巡逻的双精英怪，都可以天策或少林一人一只！

“天下好兵”所需的那枝笔——驭海由奔雷守护着，有棵大树正好挡住他，可以躲过他直接拿了驭海，如果躲不掉就杀掉。在这个广场上可以看到有五个铸造什么东西所用的大坑，从挨着石桥的两



火药坊前路线图



击杀平三指



击杀震天甲士

个大坑走过需要打的怪是最少的，到走廊右拐，或从走廊前行皆可。如果等级过低可能引到迅雷，不过解决掉他并不困难。从假山石贴墙走过，就能看到平三指了！

将巡逻的不稳定铁颅解决掉，少林和天策解决掉平三指和他身后的高爆铁颅！而后从平三指背后的大门进入，三个万花弟子会立即向旁边的机甲兽冲去，念同门之谊，自然是要救的，淡定大声喊道，“大家一起上！”三位师兄妹可能会有人牺牲，能救一个是一个了。解决之后，万花师兄那里可以补充药品，不过一般不会有此需求。

一路清理白煞机甲龙，到了天工坊最后一个机甲坊，几个机甲监工大声的喊

“有人闯进来了，可是我们的机甲还没有完工啊！”

“不怕，据师傅讲，半成品的机甲也能搞定他们！”

击败挡路的白煞机甲龙，他身后的两只可以绕过，如果担心不小心引到，也可以清理掉。

这时我们已经可以看到万花的叛徒司徒一一，以及他周围的四只青罡机甲龙，和最强大的机甲兽震天甲士。不过不用担心，他们都处于未激活状态，而且根据刚才监工所喊，他们不过是半成品。

四周的机甲龙，会以前，左，右，后的顺序依次激活，和尚注意引住它，然后让它背对其他人，它的巨龙吐息攻击及远，而且群攻！

最后的震天甲士亦是如此，和尚吸引住仇恨，不要让他有机会面对其他人！震天甲士的群体击倒技能，足够让同级副本队伍灭团无数次。

从司徒一一的逃跑方向，走到后院，有离开天工坊的出口！

初级空雾峰

地点：空雾峰，等级：29，事件：天下好兵&兄弟情薄

我们闯通天工坊异常轻松，也顺利拿到了驭海，这让我们所有人信心大增，虽然和灵儿太久没见，这十年来仅以书信相通，但耐不住小剑非要现在就去纯阳空雾峰，我们只得立即启程！在灵犀谷道遇到了受伤的冯佰，虽然并不认识，他却求我们帮忙，“这个遭天谴的家伙，竟然下毒害自己的亲哥哥……神策军告诉我们…… 在空雾峰发现了纯阳……的宝藏……叫我们过来帮忙……王彦直副尉要我们分两批人……冯度那混蛋竟然想独吞……”

冯佰告诉了我们很多有用的消息，接下他的委托后我们便立即启程进入了空雾峰。果然，一路皆是铜钱会弟子，我们五人贴着右边的石壁前行，轻易的躲过了大部分巡逻的敌人，即便是必须杀掉的，也不过是两两一起的精英怪，并不困难。到冯度之前，跳左边悬崖，再扶摇直到他面前。杀掉在他周围巡逻的一个铜钱会打手和两个保镖，就直取正主！当他的血量还剩5000的时候大喊道：“这里有些钱，我算怕了！”并且在地上撒了三个钱袋，这些钱袋里面的确有钱，但是每捡一个，冯度的血量就会回复1500，而且杀了他之后，这些钱袋也是可以捡的！

小剑当时没注意，便捡了起来，那冯度怪叫道，“哈哈，果然有钱就能消灾！”



贴石壁躲过大部分巡逻

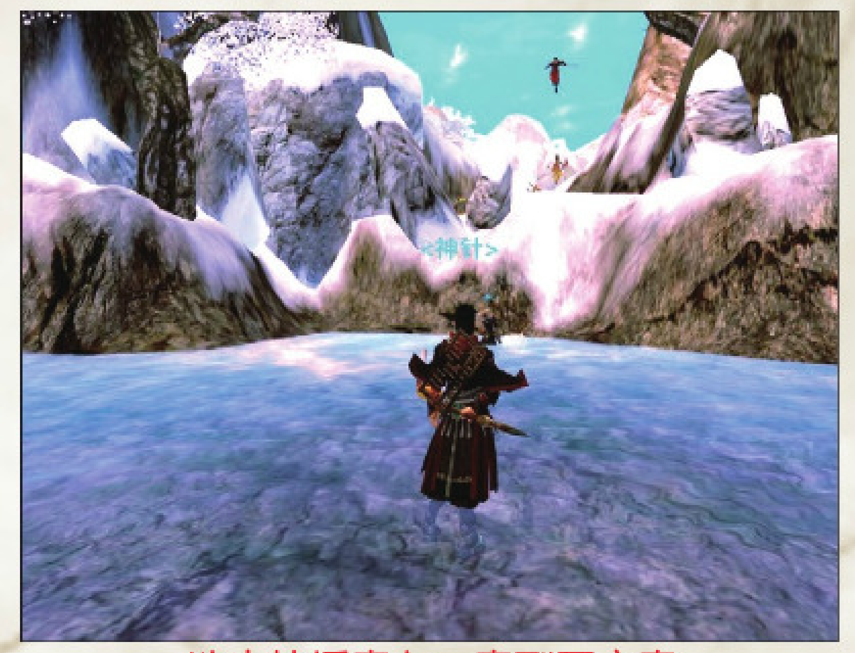
干掉冯度后一直往前只有一条路，所以没有选择的机会。沿着小径一路直上，能躲则躲，但快到玉华池的时候（注：打开大地图，可以查看秘境内各个地方的名称），有两个精英守卫，身边还有四个非精英，他们是一定要杀的！这里纯阳就十分重要了，用七星拱瑞神技定住一个精英守卫，和尚主拉另一个，其他四个非精英，一千两百血的小怪由天策和纯阳解决，注意保护好治疗即可！

再往前走，被困的纯阳众弟子会



空雾峰副本路线图

最后一次发起总攻，我们自然是要帮忙的。最靠上面的五只怪不用管，他们会被纯阳弟子拖住。帮忙离我们最近的纯阳弟子，和尚和天策分别攻击围攻被困纯阳弟子三个风袭营刀兵中的另外两个，纯阳跑前去帮忙NPC杀



池中扶摇直上，直到王彦直



跳山直达鬼影小次郎

暗卫。这边和尚和天策帮忙的纯阳弟子很厉害，之后还会帮忙杀，只要注意好节奏，虽然精英怪很多，但并不困难。

接下来将在广场上操练的刀兵和枪兵引过来杀掉，每引一次只会过来两个，千万不要惹队正，或者直接打王彦直，如果被他们的小弟们群起而攻的话，我们只有灭团的命！杀完操练的刀兵、枪兵，再将队正引过来杀掉，之后是向王彦直报信的风袭营暗卫，最后才是王彦直。

王彦直背后插的那把剑，正是我们要找的裁天剑！

由王彦直身后小道直上，这里也有两条路，一是杀掉风袭营刀兵，从正路过去；二是从右边一个小坑扶摇加蹑云逐月跳过去。这里不用打怪，但是如果没把握跳过去，还是杀掉风袭营刀兵吧，因为只要掉下去，在坑里面的五十级白熊阿赣就会现身，对和尚也是两下就抓死了，铁定灭团！

之后扶摇从旁边的山跳过，能直接见到鬼影小次郎，还能看到一群准备围攻他的神策士兵，在他一击之下尽数被秒，可见他的攻击有多高。而且鬼影的技能天诛一闪是180度扇面攻击，一千多的伤害，所以最好都站他背面，由少林或天策单独正面杠下，其他人尽量远攻。最后需要注意的是鬼影体力还剩1500的时候，会有自爆式的真天诛一闪，十分厉害，七秀注意和尚的血量要一直保持在某个水平线之上，万花注意春泥护花的使用时机！

这里还有要值得注意的是，有个隐藏的成就.从鬼影小次郎左边的山脉绕过去，会碰到一个神秘的小男孩，和他说话（注意不是右键和他对话，而是使用说话的动作）。当然，你能做到这步的条件是，那山脉之上不下二十个守卫，其中大部分是精英怪，打一只，则所有怪都会向你攻击，目前同等级顺利到达的方法未知，要靠大家自己摸索。而且谁又能想到，这个小男孩会是日后日轮山城大名鼎鼎的城主呢？

回到空雾峰灵犀道口，告诉他冯度已经被杀，本想他会多少有些伤心，却怎知他大笑道：“太棒了！哈哈哈哈！终于是我笑到最后了！嘿嘿……他这是活该！您说对不对？小人多谢阁下的帮助，心情畅快了许多！这是您的报酬。”唉，真一个兄弟情薄啊！

神秘的小男孩以及成就

接下来一站是小剑的大本营，天策府三才阵

初级三才阵

来到天策，遵临走时师父嘱咐，要拜见大名鼎鼎的天策李承恩将军。在将军一旁的定国军师朱剑秋听说我等要去三才阵，甚是欣喜。原来三才阵，还有这一段旧事，立这三才阵之人，竟是朱军师之徒商仲永。拜别李将军和朱军师后，我们一行人前往三才阵，决意定要将这商仲永擒下不



三才阵副本路线图

可，但光是空雾峰里面的神策军已经让我们灰头苦脸，这下可好，三才阵里面，全是朝廷的队伍。

进入三才阵，首先面对的是“地狼阵”，我们面面相觑，哪怕人熊之前的野狼，也是一狼一人，我们始终捡不到落单的打。不过虽说难打，但也不至于不能打，依照之前的配合，两只怪天策和尚一人顶一个，三只则纯阳七星定住一个，也算是有惊无险。

按着路线图，一路并不轻松的到了人熊跟前，这人熊我们早有耳闻，父母不详，在神策军中被人称作“熊痴”，从小和熊一起长大，虽然勇猛，却无谋略。面对这一人一熊，小


五人拜见李将军


击杀邓文峰

剑道遥一人一个尚还轻松，让纯阳定住一熊，集中杀掉人熊之后再解决熊也可！杀掉他们后，守将陈勇仁从一旁跑出来大喊：“总算逃出来了！”然后他会告诉我们后面四人阵的破解之法。

图上阻挡的守卫并不多，一路杀到邓文峰把守的四人阵，十分轻松。见到邓文峰，更是放下心来，别人守将最不济也有两万血以上，这邓文峰不过一万，因为之前有陈勇仁指点，所有人只管追着邓文峰打。不过我们到这儿才知道，这邓文峰只有一个本事，就是跑，打到8000血以下，他能上屋上房，只要是能躲的地方，他全能去，一边跑，一边还大喊：“打不过你，我还跑不过你？”这里注意嘻哈四将会一直跟着你打，和尚是出了名的腿短，这里可以交给天策杠。移动中，七秀和万花怎么把天策的血加起来，比较考验操作！

杀了邓文峰后，不知道从何处传来一阵闷声，“谁胆敢闯入我的天地三才阵，机关木人，给我杀了他们！”这显然是商仲永无疑。

从四人阵石梯下去，果然，所有先前还死寂的木人，全数都动了起来，在我们的必经之路上，一共三组木人，每组六只，清掉最右边的一组即可从石梯上去。但这石梯却不是轻易能上的，每从一个大台阶经过，就会触发比底下的木人厉害数倍的天雷木人，此木人易将人击倒。走过第一阶，后面就要万事小心了，头上、左右各四名弓手正等着我们，只要一走上去，必然受其齐射！

来到下图中的位置，当我们与弓手隔岸相望的时候，即便被弓手发现了，也超出了他们的射程之外，而且我们面前的弓手也刚好被石壁挡住视线！和尚和天策一起跳上落角点，再扶摇上石壁，每个弓手只有九百血，速杀之！从墙上走凌空去，石梯上解决三只天雷木人，就见到商仲永真面了！


天雷阵击杀弓手

打商仲永并不困难，但他不时的会发一种奇怪的招式，在范围内的人都将持续耗蓝，万花可注意打断，最好是由天策或和尚引到至最里面，其他人站在他攻击范围之外，不然全队都没蓝的时候，灭团也是迟早的事！打到大概还剩8000血的时候，商仲永会将所有人定身，不过他只是去查兵书罢了。他竟然当着我们的面，翻起书，还大声读出来：“嗯，以迂为直，以进为退，草木皆兵，暗渡陈仓，美人计，空城计，和你拼命计！”不过此时的他，已经是强弩之末，杀之！


击杀商仲永

蹑云逐月第三重

将驭海、玄黄枪、裁天剑交到田世诚手中，他竟教会了我们学习蹑云逐月第三重的方法，但是在他实际演示给我们看的时候，很明显他的蹑云远高于我们的三重。

“田前辈，你既然会这蹑云三重，必然也知晓后面如何学习！”

“这……”，田世诚无奈笑道，“你们这帮小孩子，果然古灵精怪，这也能让你们想到！”

“那就是有咯！能不能告诉我们学习的方法！”，承风一把便抓了过去，逮着他的手急道。

“呵呵，天机不可泄露！”

“田前辈……”

……四个时辰之后

“好啦，好啦，你们这帮小嵬子，没完没了了！教，自然是不行的，再说我也教不了！我只知道灵宵峡，或许有你们需要的四重心法！”

“灵宵峡是什么地方啊？怎么可以学到蹑云第四重呢？”

他却再也不肯吐露半字……

“我不知道怎么学蹑云四重心法，但我知道少林倒有一处灵宵峡！只不过……”，逍遥略有些难色的说道，“这灵宵峡不知道何时，被神策团团守住，不准人踏进分毫……”



“又是神策！”，小剑突然怒道，“就算灵宵没有蹑云四重的心法，我也要去端了神策的老窝！”，天策和神策是百年老对头，没想到竟然连小剑这种新兵蛋子也影响了。

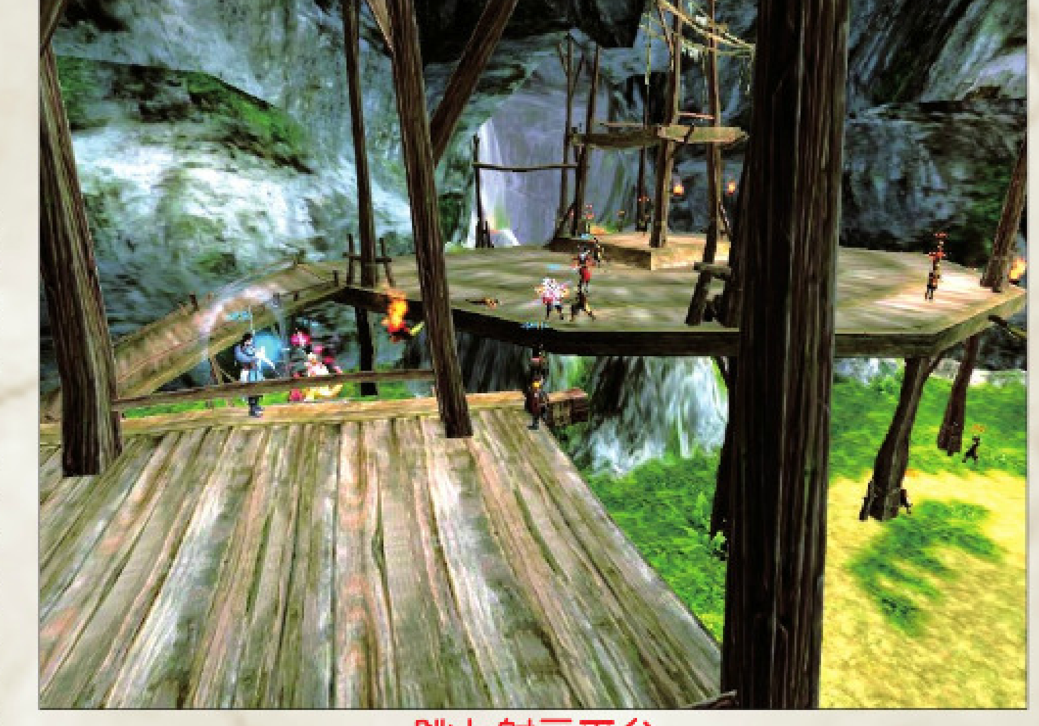
拜别田世诚，已经入夜，我们连夜赶到少林灵宵峡，逍遥带着我们直往少林后山行去。

初级灵霄峡

“慧言师兄！”，逍遥远远就喊过去，慧言向我们众人一一行了佛礼， 得知我们将要去灵宵峡，慧言说道，“神策军因僧军之事在此安扎营地，但是最近却有弟子无意中发现运送到此的物资与驻扎在此的士兵数量不符。方丈心里有疑，特派我们到此地看看。”慧言摇了摇头，又对逍遥说道，“这其中必有诡计，你先潜入神策的营地看看里面的物资，如有可能，带些回来看看。灵霄峡不过是少林遗址，并未有特别之处，为何神策军会……？难道是为了舍利子？不过从你所带之物看，他们似乎是想做些挖掘工作，事情远远没有你我想的这么简单……”

众人一起做事，自然效率极快，很快便取回了物资，交到慧言手上，“这是你找到的？”慧言打开了你带回的这几件物事。“这里面是……镐头、斧子还有食物，他们的营地边就是灵霄峡的入口，而灵霄峡又紧挨着达摩洞……”慧言大惊失色，“大事不好！大事不好！”

“灵霄峡不过是少林遗址，并未有特别之处，为何神策军会……？难道是为了舍利子？不过从你所带之物看，他们似乎是想做些挖掘工作，事情远远没有你我想的这么简单……”，慧言脸色茫然，百思不得其解。“你速速前去灵霄峡，探探他们的情况。灵霄峡入口在神策军营最里处，有士兵把守，万事小心。看看他们到底在灵霄峡里所作为何！”按着慧言的指引，一路将守在峡口周围的神策军杀掉，进了灵宵峡。



跳上射云平台

这灵宵峡中俱是神策军在把守，刚进峡内，便给我们一个下马威，水中有名火哨营射手守在那里，和尚可以拉过来，但攻击他时，会立即招来另外两个守卫的助攻，一名射手和一名甲兵，皆是精英。这里需要纯阳七星定住射手，天策去把甲兵杠下（注：灵宵峡中的地图并不精确，所以无法绘制路线图，但在每一个关键地方都会有截图说明）。

火啸营射手的视距挺广，如果想不出意外的话，最好是清怪到老一，避开巡逻怪，一般都是两两一组，清起来也轻松！



从叉路口到射云的路线

虎啸的攻击比较平均，但一如既往的高，一般只要注意一点就没有任何问题。而他两边的守卫竟然都是非精英，连治疗都可以去搞搞的那种。

“阿弥陀佛，我还以为会被困死在此处，我等被那射云强抓过来做挖掘民夫。然则灵霄峡乃少林圣地，岂可如此亵渎。我等当然不从，本想必死无疑，却被那华鹤炎困于此处，还派了一个凶神恶煞的虎啸看着我等，这笼牢钥匙想必就在那恶人手中，烦请你取来钥匙放出我等。”道桓一口气说了许多，甚是疲惫。

钥匙早已经从虎啸身上搜到，逍遥立即帮师兄解开。

“菩萨保佑，我等今日命不该绝，有幸脱逃。”道桓低低唱了一句佛号。“多谢相助。”

从道桓身旁的石阶过去，杀掉守卫，再往上走，到了一桌桥前，桥前守卫面相甚是凶猛，从左边道路下去，才是射云所在！跳上平台，躲过数名守卫，除和尚、天策外，其他人留在平台上。天策、和尚跳过去击杀巡逻的两个守卫，便可以引射云过来击杀了。这射云本无太大本事，只是在末



火把位置

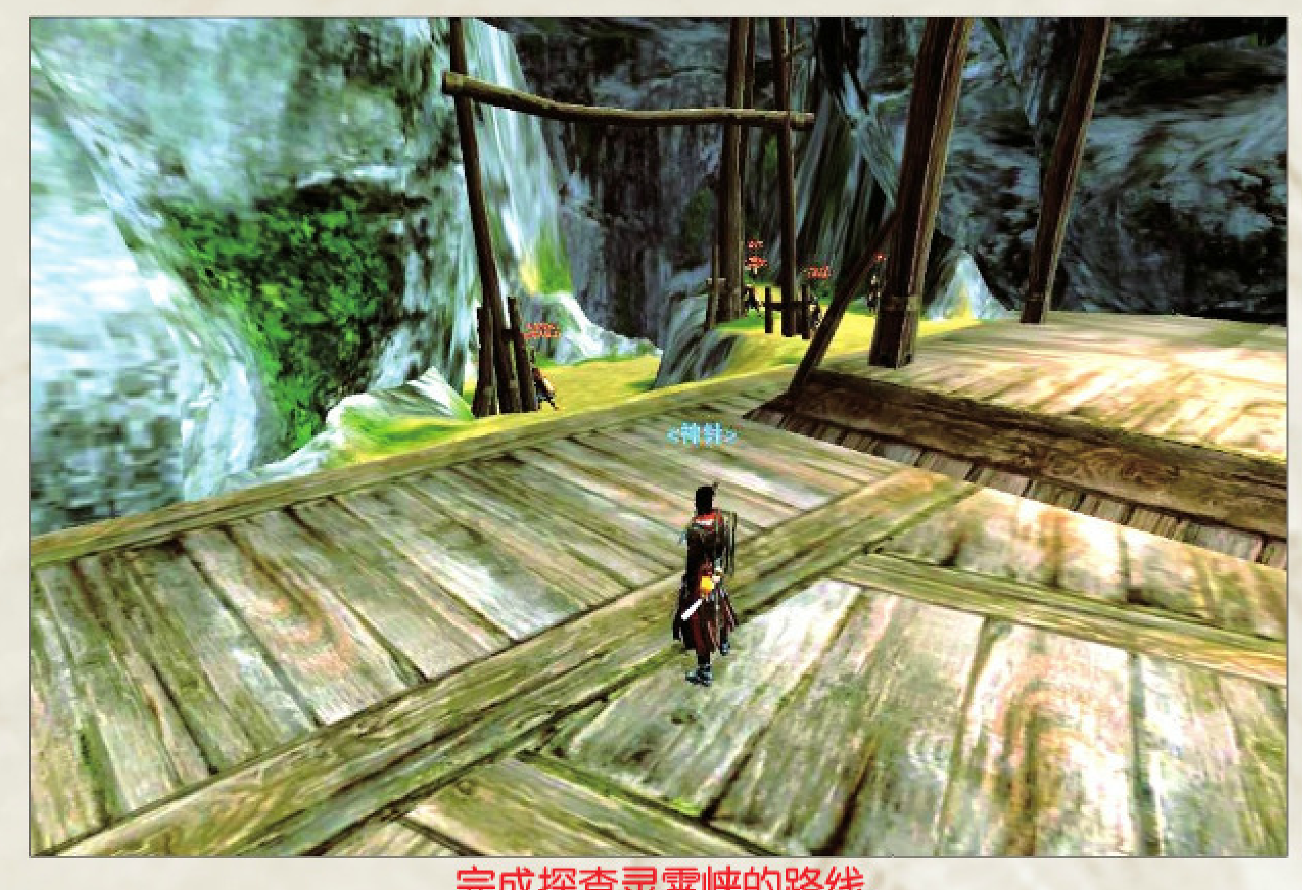
时，竟然不知从何处启动了机关，数十道火球齐泄而下，险些让我等大意丧命。

击杀射云后，我们都还脱离不了战斗，必须将旁边的火把给灭了，才能打坐回复。也不敢过多恋战，往里面探查了灵霄峡军情后，赶紧出去汇报给慧言。

（注：这里出去交任务可以，但必须要留一个人在里面。如果全出去了，再进来，老一、老二都得重新打。）

事件：元凶

出了灵霄峡，将所见到的实情都一一告诉了慧言。慧言急道，“此事非常紧急，原来神策军进入灵霄峡竟然是想挖密道到达摩洞。你得速速阻止他


完成探查灵霄峡的路线

们。擒贼先擒王，阻止他们的统领华鹤炎，万万不可让他们的诡计得逞。”

回到桥头，守在桥头的两个守卫并不简单，最安全的方法是纯阳定住桥头的一个守卫，全力击杀另一个。巡逻可躲过，杀掉也可以。过了桥，和尚要将站在哨台上的守卫拉下来杀掉，不然从他眼皮底下过，他会叫来旁边的守卫齐攻，必然灭团！

（注：同任何时候一样，“剑三”的所有NPC都不会游泳，下深水区即可脱离，包括远程怪。）

出了水池子，将靠门的两个守卫先杀掉，再将旁边一直在不停走的守卫拉过来，注意拉他，会牵动另外一个守卫过来，这时候千万不要再拉怪，因为拉另外的任何一个怪，都会跑过来三个！五个精英


击杀华鹤炎

怪，就是灭团的保证！

杀完这两个，纯阳七星定怪，另外两个必然会跑过来，和尚和天策拉住即可。然后就是正主华鹤炎！

华鹤炎会群推技能，万花七秀纯阳能离他多远，就多远。当他在万血以下的时候，会跑开，跑得很远很远，切忌去追他，他大概是去换衣服或上茅厕，完了自然会回来，这时会从旁边过来好几个守卫，非精英，群掉并不困难。如果想省事的话，跳先前的水池也可以，脱离战斗后，就到平台，等华鹤炎跑回来吧！

我们将神策军之战的捷报告诉了慧言，他这才放松了下来，口中念着阿弥拖佛，“多亏了你们，这下神策的阴谋想必不能得逞，不过此事我得赶紧禀明方丈，恐怕神策军还有后着，我们还得小心应付为好。”


到老三跳水路线

无盐寨事件

七秀坊，秀气天下，瘦西湖，花柳依水，不过在我心中这天底下最美的只是灵儿，有她在纵然山间野水，也是人间仙境。

从忆盈楼到水云坊，从星月到听香，我们一路无言，在这如此美景下，却已经是看到她第七次叹息了，自从灵宵峡之后，我和她经洛道，过金水，游枫华，几月下来每日都过得十分快乐，很少见她这样，“你怎么了？”，我终于忍不住问道。

她有些无助的回头望我，“是我七秀坊的家事，没什么！”

“还是把我当外人么？”她略微有些迟疑，言道，“唉，最终还是要让你知道。前些日子我从洛道经过，碰到以前学艺时十分相好的妹子李可儿，她生性胆弱，将一件事讲与我听……”

“就是你所说的家事？”

“她跟我说”，灵儿无奈的一笑，学着李可儿的语气：“姐姐！你来了可就好了！你可知道近日来坊中连连被人滋扰？这些日子坊中每日都会有一些无盐寨的地痞流氓前来滋事，坊主为保坊中姐妹的声誉，传下令来让我们不得主动接近那些无赖，打也打不得，怕是我们吃亏。可咱们不去招惹他们，他们也是每每来滋扰，弄的坊中鸡犬不宁。我们这些小辈想出手，可是无奈那无赖们仗着人多不怕，并且他们也是有点身手的，我们……”

她的声音小了许多，还带了些颤抖。

“我们刚进坊……功夫也只学了一点点……打不过……可是……”

她左右看下，声音压低了许多。

“可是我们那日经过了坊主的屋子……偷偷听到……不是故意的，是不小心听到的，说是其实无盐寨来坊中捣乱，是因为坊内有一个叫杜姬欣的同门指使的，若是姐姐你能去无盐岛劝诫劝诫她，她应该是能够听话，不会让无盐寨的无赖来坊中捣乱了吧……”

“我们即时启程，去无盐岛！”我听完大怒，立即握拳说道，“将逍遥、承风、小剑都找回来，定要闹他个天翻地覆！”

“他们不过是些无赖，教训一下就行了！”

“灵儿，今日他们曾经骚扰你的姐妹，难保哪天伤害到你……如果我不在你身边，你教我如何能安心！”，灵儿略微垂下了头，便不再说话！

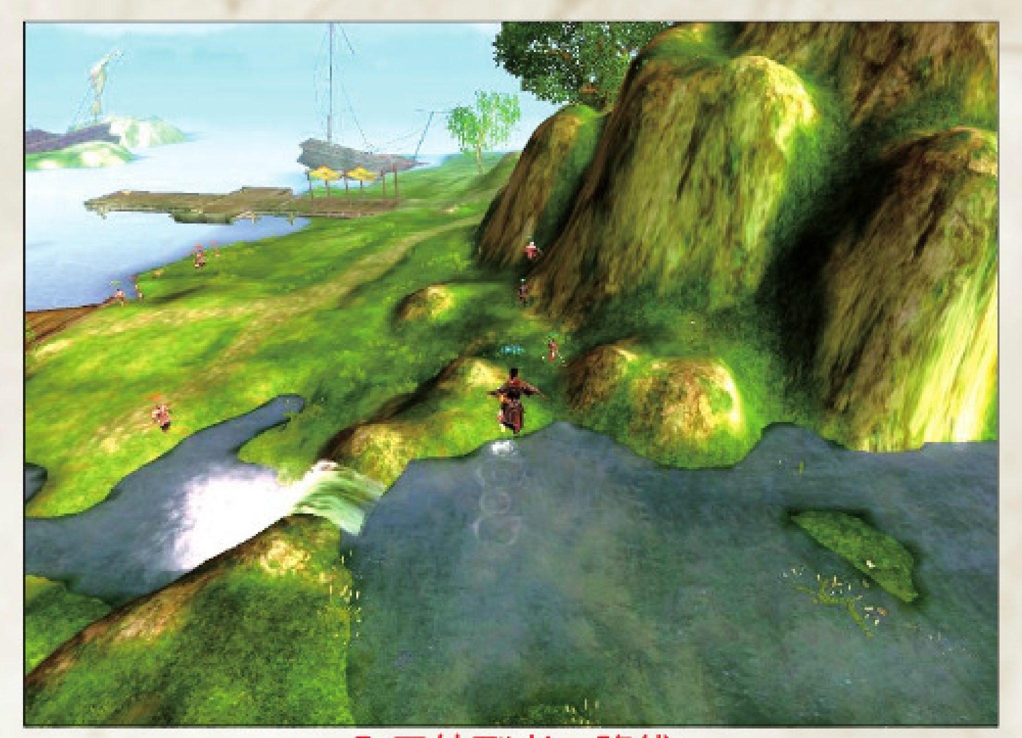
初级无盐岛

飞鸽传书给逍遥，小剑，淡定，他们见信都赶了过来，我们一齐坐船行向了无盐岛。

“一会儿上岸的时候，切忌不要踩踏河边船工的货物，虽然我们不至于怕了那些河工，但互不相侵是最好的！”坐船向无盐行去的时候，逍遥说道。

“踏了会怎样呢？”，小剑问道。

逍遥略有些苦涩……回忆……



入口处到老一路线

小心绕过水贼和河工的货物，一号点扶摇，二号点二段跳，罗翼见到我们突然到他眼前，气急的指挥着身边狼狗牙刀大声道，“撕碎他们！”，将他引到我们所站的石垛，轻松杀掉！天策少林群杀或者纯阳定住狼，一齐杀罗翼皆可！

无盐岛处于水上，所以在这里很多地方都有水的掩护，同任何时候一样，“剑三”里面的任何一只怪或NPC，都不通水性，哪怕他们是水贼！

如果没有跳过槛栏，脱离战斗之后，站在水中突起的石块，扶摇加蹑云能过来！在水中游到最里面，在靠岸的地方也是扶摇加蹑云上岸，这里新手可能会不知道怎么做，扶摇在水中是不能使用的，你可以一直按住前进，走上土壁的时候，会滑下去，就在滑的那瞬间，点扶摇，这样即便落进水中，也能使用扶摇了，如果还是不会，你直接跑上岸，引到怪无所谓，开了扶摇之后，又跑入水中，脱离后再跳也行！上岸有两个水贼把守，清掉并不困难。

清掉门口的水贼守卫，靠着木栏往前走，走近一座房子的时候，会看到下方被关压的春眉姑娘，她讲述了一个令人发指的经历给我们听！

“秀眉让你来带我回去？”她突然显得一脸沮丧……停了一会儿“……我已经没脸再去见大家了，更不能再见秀眉！我，我没有勇气再回去。自从那天被这些贼人抓到这里就每天不停地对我……呜呜呜……”春眉咬着嘴唇抽泣起来。“只求您帮我找回妹妹给我的梳子，这是去年我生辰妹妹赠于我的，常万山那恶贼在快活过后把它从我身上夺走了……这是小女子唯一的宝贝了”。

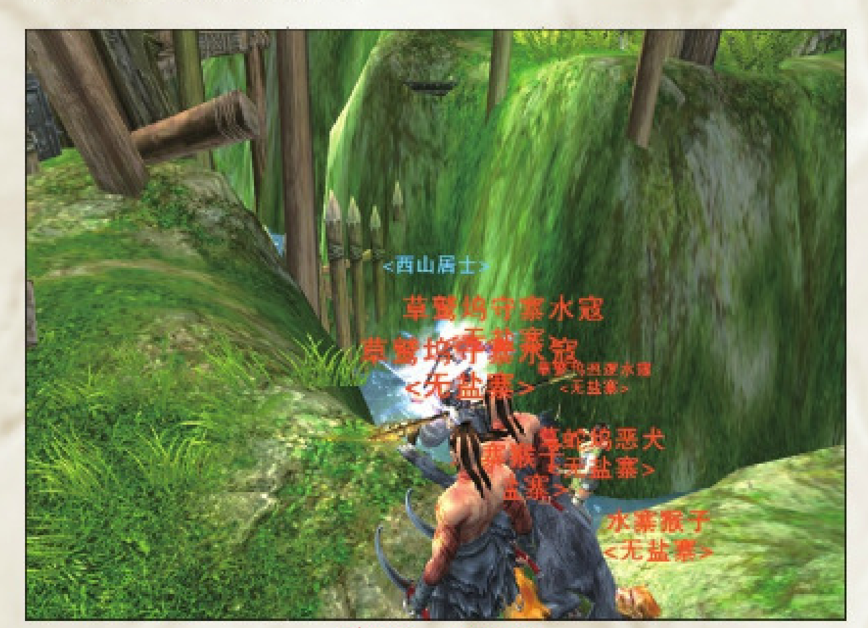
“这帮禽兽不如的家伙！”淡定握紧了手中的剑“我们现在就去把他们解决掉！”他甚至都不要帮春眉去传信，就直接要去杀那禽兽不如的常万山，我们自然跟上！

从囚笼做跳板，可以扶摇跳上春眉身后的木屋房顶，二段跳过木栏跳到对面帐顶上，切忌小心不要惊扰那蓬底下的恶犬和水寇。

到蓬顶第三根横梁，向木栏外面跳去，注意跳之前躲过巡逻水寇，到一个院子中间，可以看到许多的女奴跪坐在地上，我心里一阵心酸，冲过去要救，却见常万山正在那门口怒视着我们！

列阵以待，这里要特别小心常万山的大锤，每每重击都是两千左右的伤害！而且他还会吐火，和尚注意让他背对治疗，以免其他人被火伤到！

继续躲过巡逻水寇，绕着木栏走过，千万小心不要引到木栏内的黑衣人和水寇。



拉怪，跳水



水寨到老二路线

这杜姬欣本是七秀弟子，却与无盐岛水贼贼鼠一窝，狼狈为奸。果然，上了院子，就看到她和那水贼头目钱宗龙在一起，钱宗龙看到我们来了，非倒没有着急，反而看着我们一笑，对着杜姬欣道，“美人，看我来收拾这群乌合之众！”

又转过头来，“无礼的家伙！让你们见识一下我的厉害！”

一如即往的，少林顶上，七秀和万花提前跳上围墙上，或站在水中都可以。不一会儿，就见那罗瑞领着一



老二到老三路线

群狼冲了过来，他和罗翼名字相近，想必是兄弟，“有人大叫！发生了什么事？”冲出来见到我们，群狼立即便攻了过来！这罗瑞并不如他哥哥那般本事，速杀之，群狼就交给纯阳，他们上不了墙，也下不得水，对治疗无害。只是这里钱宗龙得全力杀掉，因为没多会儿杜姬欣便会出来，大骂钱宗龙，“这点儿事都办不了，没用的东西！”

如果此时还没有杀掉钱宗龙，和尚可以继续杠下，由天策去将杜姬欣拉住。需要注意的是，如果队伍的攻击力够高，在杜姬欣出来之前杀掉钱宗龙，会有一个成就可以拿！

五初级秘境总结

因为是新手秘境，普遍比较简单，而这个简单又特别表现在Boss上，也可以从另一个方面说是Boss的AI基本上比普通小怪高不了多少，只是多几个技能而已。一般灭团都在过程中，而很会少在Boss处灭团。比较典型的Boss灭团是空雾峰的老二，很容易直接拉到队正；还有老三鬼影小次郎，他的攻击很高，却又常常会让新手队伍掉以轻心；灵霄峡老二射云，跳平台的时候容易引到怪；无盐岛老三杜姬欣，两个Boss的时候，比较容易让新手队紧张。虽然我们截图的都是等级过了的队伍，但是这五个副本，我们最初打的时候，都是同级开荒的！初级副本，只要细心以及小心些，把他们当作一种乐趣吧！

忠义剑侠逞雄风

——中级武林秘境剧情攻略

荻花宫前的迷雾

事件：荻花宫前置任务
地点：枫华谷

枫华谷艳阳高照，相映这漫山遍野的红枫，甚是美丽，我守在午阳岗门口，焦急地等待着他们四人。

“大叔！”我回头望去，正纳闷，一小丫头突然跳到面前，嬉笑道，“三根大叔，真是你呀！”

这丫头怎的这么面熟？

“怎么，不记得人家了？扬州，瘦西湖畔……”

“圈圈？你是圈圈！”一年前，我和灵儿去无盐岛，有过一面之缘！看我留着一撮小胡子，非得跟在身后大叔长、大叔短的叫！

“一年不见，怎的完全变了样儿了啊！你怎么会来这里，很危险的，快回扬州去吧！”

“哼，大叔你小瞧我，我也五十级了喔！”

“三根！”无暇顾她，往后望去，灵儿他们过来了！

“灵儿，小剑，逍遥，你们可算来了，咦，淡定怎么没来？”

“逍遥！”，圈圈正瞪大眼睛看着我们。

“你们也认识的？”

“你们也认识的？”

我和她异口同声问道。

“呵呵！淡定不是不能来吗？暂时也找不到认识的纯阳，我就通知圈圈过来试试，还不知道你这么急找我们来干什么？”

“哦，是这样的……”

那天我偶然从这午阳岗经过……

“这位朋友，老朽肖药儿，看你也是个会武功的，不知道可否帮老朽一个忙呢？老朽随商队来到这里，暂时被一群小贼困到这里，本想求救官军，结果反倒被夺走了货物。我看他们往此处南边走去，想必在此地已经安营扎寨。”回头一看，是一个老头儿。“不知道你能不能帮我把那些被抢的货物从那些神策南营



与肖药儿交谈接任务



找玄风营精锐枪兵交涉货物问题

的玄风营精锐枪兵处拿回来？”

“可以！”我无所谓地说道，上马跑远，却还听到肖药儿呢喃，“其实我不喜欢做商人，我喜欢研究医术药理。”

一路南行，果然见一营地，正如肖药儿所说，他们不过是一群乌合之众，以我现在的身手，三两下收拾掉这帮败类，将被夺的货物抢了回来，肖药儿连声道谢，“多谢大侠相助，我感激不尽。这点酬劳不成敬意，万望不要推辞。”我想了想，收了银子，看到我要走，肖药儿又叫住了我。“朋友稍等，不知道朋友有没有看出来。这批神策军来得很是奇怪。根据老朽行医多年的经验，这批神策军浑身散布着一种奇怪的味道。”他小心地说道，又把我拉一边，“我想请朋友去这帮神策军中有些官职的人身上取些随身物品来让我看看。当然，必有厚报！”我倒不是贪图那一点银子，帮忙帮到底，送佛送到西，这等举手之劳，本就不在话下，况且神策本就不是什么好货……

接过我手中的随身物品后，肖药儿拿到手中，仔细地嗅闻了半天，突然微微一笑。“这位少侠，从刚才的事来看，你一定是出身于名门正派，拥有着善良的心。老朽这也顾不得上这张老脸了，有件事一定要和你说一下，现在看来，只有你能帮得上老朽了。事情是这样的……”肖药儿微微叹了一口气，“我有个小外孙女，本是藏剑人士，叫做叶婧衣。可惜天妒红颜，竟然让这么漂亮可爱的一个女娃娃天生就是三阴逆脉。”

“我走遍三山五岳，好不容易采集到一些药草，于是想把外孙女带到老家去治疗，结果却在半路被一帮红衣女子给劫了去……唉……”

“那帮红衣女子将我孙女劫走后就往南面林子深处逃了进去，我悄悄地尾行到了这里，听她们口中似乎提到了什么荻花宫。”

“江湖传闻，荻花宫是红衣教最重要的一个分舵，我想请你去深处调查一下，荻花宫是不是真的就是在这里。”

这寻常一位老者，竟还有这一段悲剧，我自然义不容辞，上马立即便向南边更深处奔去。既然这老者是从神策军身上查探到荻花宫可能在此处，自然顺着刚才神策军营的地方一直深入，果然越走近，越感到一阵阴沉之气！躲在暗处见到许多红衣教女子在那里巡逻，我立即回去告诉了肖药儿！



红衣女子的态度很不友好

“想不到传说中的荻花宫竟然就藏在这种地方，看来我那外孙女一定是被劫到荻花宫里面去了，这下可难办了。”肖药儿眉头紧紧锁住，年迈的脸庞上出现了一丝忧虑之色。他沉吟了许久，才又望向我说道：“这次红衣教竟做出如此大的动静，以前她们可都是低调行事啊。莫不是她们的秘密被人揭穿了，所以现在才撕破脸皮开始大干一场了？”

“既然如此，我们就不用顾及什么了，这位朋友，麻烦你老者也过意不去，但为了我那孙女儿，还烦请前去清除一些荻花宫周围的阿里曼祈祷者，为我们进去扫清障碍。”

……完成任务后，我又见到了肖药儿。

“从你刚才看到情况来看，这里确实是荻花宫没错了。没想到荻花宫的守备这么严密，如果这样要去救婧衣很是难办了。老夫估计叶儿极有可能已经被带入荻花宫了。荻花宫位于此处分坛隐秘之处，一般不易被人察觉。进入荻花宫还需要入宫的钥匙，钥匙一般在红衣阿里曼祭司的身上。三根老弟，找到阿里曼祭司，从她手上取得荻花宫钥匙，叶儿方可平安！”

刚才在清除阿里曼祈祷者的时候，我远远看到了那阿里曼祭司，只是她身边跟着两个守卫，还给人一种压迫感，我倒不太敢一个人靠太近。但已经帮到这步，又不太好拒绝他，只好硬着头皮再次来到荻花宫门口广场外，随便求了个人帮忙，将她给解决掉了。

“拿到了钥匙？很好！此物你自行收好，去荻花宫之事不容延误。红衣教处事恶毒，在江湖上色诱各派高手，骗入教中偷学武功，学成之后又废去武功使之成为奴隶，现在还诱拐良家妇女，强行入教，也不知道叶儿是否意识清醒，实在可恨。”肖药儿继续说道，“你既然已经有了钥匙，现在距离进入荻花宫只有一步之遥了。但是我们还不能直接进去，传说中荻花宫里面机关重重，还有很多致命的毒气。要进去之前，我们还有一件事要做。要想不被里面的毒雾所伤，一定需要独一无二的解药，但是他们万万没有想到，哼哼，我正好知道如何



配制这种解药——五莲云华散。"说到这里，肖药儿大是得意。“时不我待，这种解药需要四种原料，让我们速速开始吧。还好据我所知，这四种原料枫华谷都有。”

……

小剑听我说完，他最见不得不平事，立即说道：“那好，我们现在就启程！”

我将肖药儿给的云华散都一一交给他们，“听肖药儿说这荻花宫内毒雾很是厉害，非得有这云华散才能进得！”

（注：剧情需要，在游戏中每个人都得做一遍这任务，云华散不能发的！绑定的。）



从入口到老一路线图

武林秘境：荻花宫

事件：拯救诛儿，击杀红衣教
地点：荻花宫武林秘境
等级：50

进入荻花宫，果然如肖药儿所说，迷雾丛丛，远远看着两个人站在门口，初时还以为守卫，走近竟是阳宝哥

“阳宝哥，你怎么会在这里？”

“三根？你来了就好了，阿里曼监察使抓住了诛儿，现在只有你才能救她。阿里曼监察使真是卑鄙，不仅抓住了诛儿，而且还给诛儿吃了一种不知道什么药，搞得她现在神志不清，就连我也不认识了，而且现在诛儿只听监察使的话，不惜和我动武，还把我打伤。现在只有你能保护诛儿了，而保护诛儿的方法只有一种，那就是杀死阿里曼监察使。”

“你放心吧，我一定把诛儿完好无损的救回来！”

只要找到阿里曼监察使和诛儿就好办了，不过却不能硬闯，平台中间有个六角星形状，每个阿里曼监察身边都跟有两个受控的村民。

将外围的阿里曼监察一一引过来杀掉（受控村民攻击力不足，只需要注意阿里曼监察即可，少林用龙爪手将他抓过来最好！）。最后站在六角星最里，靠近监察使的两队一起向我们攻来，逍遥抓了那个会远程攻击的过来，小剑用飞镖打另一个远程敌，然后往后跑，再折回将他击倒，齐杀！（注意勿跑出祭台，怪会脱离，并且折回的时候，注意小怪和Boss的距离，不要引到Boss）。在任何情况下，觉得快灭团的时候，跑出祭台即可脱离战斗，他们似乎在做什么祭典，生怕我们打扰似的。



荻花宫副本路线图

当只剩下监察使和诛儿的时候，因为答应阳宝哥在先，切勿伤到诛儿，用纯阳七星拱揣神技招呼她是必须的。纯阳要时刻注意诛儿被定的时间，随时准备补定，因为她一旦恢复自由必定寻治疗的麻烦，而且她也是可以定人的！而且她的攻击力也极高，足以在很短的时间内杀掉治疗。

监察使虽然不时的会爆发一下攻击，但有和尚杠下，并没有多大困难！将监察使杀掉，诛儿自然会回复神智！



七星拱揣定诛儿

从事先拟好的路线，让他们一路直上。我回到宫门口将一切告诉阳宝哥，他愤愤地说道：“红衣教真是一个可恶的教派，不仅下山抓无知的少女，而且还用药物控制抓来的少女，使她们唯命是从，替自己卖命。”

“诛儿就是红衣教的牺牲品，虽然脱离了监察使的摆布，但是仍然没有脱离药物的精神控制。”

“三根，我伪装成村民的时候从其他村民口中查探到，新教众都

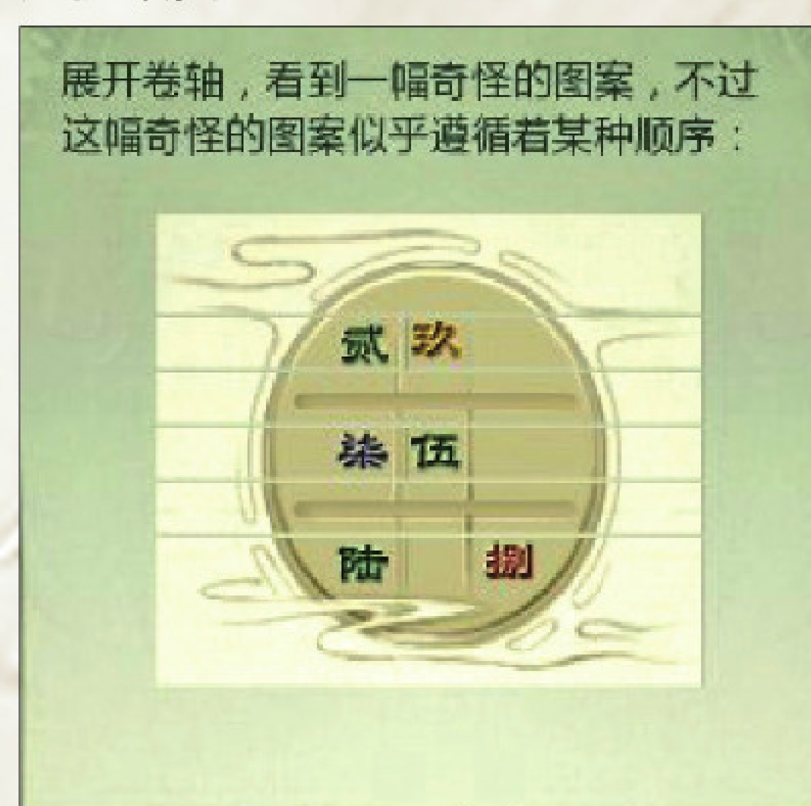
会到山腰的祭坛那儿，接受阿里曼入教主祭司的洗礼，然后会吃下那该死的丹药，既然他们有控制人的药，那么一定会有解除控制的丹药，暂时叫它宁神丹吧。”

“麻烦你去帮我到荻花宫山腰的祭坛，从阿里曼入教主祭司身上夺取宁神丹，并杀死阿里曼入教主祭司，破坏入教仪式，阻止他们害更多的人。”

这红衣教的确可恶，我本就欲除之而后快，便答应了下来，赶上兄弟们的步伐。

“三根，我刚才从监察使身上，搜到了这个！”逍遥将一个神秘的卷轴拿给我看！

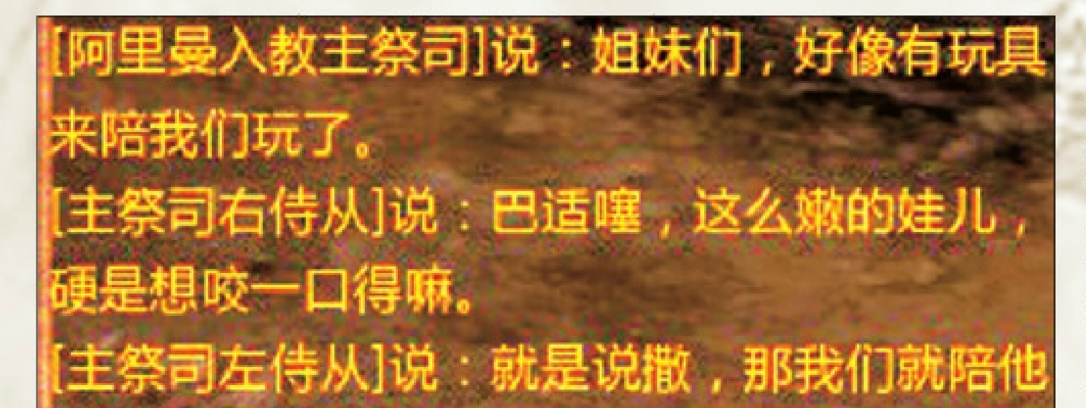
“这是一种九方图，横竖斜角的三个数字，加起来都要是十五，方能破图！”


展开卷轴，看到一幅奇怪的图案，不过这幅奇怪的图案似乎遵循着某种顺序：

七星拱揣定诛儿

我很快就算出来了，三个空位从上至下，分别填四、三、一。先将卷轴保存起来，路上听到一些阿里曼监奴的对话，不禁让我们全体暴汗！真是太邪恶啦！

躲过三个巡逻，我们到了祭台正下方，却不知道怎么被主祭祀发现的，似乎他们闲聊的话中已经很明显发现了我们，却没有任何行动，又是三个不把我们放在眼里的老怪物。


[阿里曼入教主祭司]说：姐妹们，好像有玩具来陪我们玩了。
[主祭司右侍从]说：巴适噻，这么嫩的娃儿，硬是想咬一口得嘛。
[主祭司左侍从]说：就是说撒，那我们就陪他们几个玩哈子列。

主祭祀说话



六根柱子以及到老二路线图


荻花老二站位图

围着祭台下面转了数圈，唯一可能是那张奇怪图案所预示的机关，就是六根圣像石柱，“这个会和九方数有联系么？”

原来那张卷轴是打开隐藏之门找到沙利亚的，在祭台正下方，有六根柱子，分别被阿里曼宫门守卫把守着，每一根柱子身边的守卫数量加一，就是柱子所代表的数字，之前从老一身上搜到的神秘的卷轴，正是开柱子的顺序，从第一排开始横着排列所有六以下的数字，就是开柱子的顺序，从上面卷轴里面得到的数序就是：二、四、五、三、六、一。开完所有柱子后，会听到沙利亚在山顶大喊：“来吧，来山顶接受我的挑战吧！”

从这里开始，要注意，之后的所有阿里曼宫门守卫或守卫长，都是会推人的，和尚或天策在杠怪的时候，注意自己后方有没有怪堆！如果被推进去了铁定灭团的。沿着老一平台旁的坡往上走，前方门口除了两个守卫，还有一个隐藏的阿里曼巡察，以及在主祭台路上不断巡逻的宫门守卫长，最坏的情况下是四个都引到，这里是考验队伍契合度的。走上在半空中的圆形祭台，靠左走避开小怪，穿过一道门来到二号祭台下，天策将前面将两个守卫以引过来杀掉，再将围着祭台跑的巡逻守卫杀掉。

打二号主祭祀并不困难，大家的位置都正确即可。少林打主祭祀，天策打左祭祀，纯阳站在右祭祀的位置，但帮着天策打左！两个治疗站中间即可。主祭祀隔一段时间会放一次大招，治疗要注意和尚的血量，右侍从会给自己回血，注意打断他的回血技能即可！

只要任何一个祭祀被放空，也就是他面前无人，三个人就会放一个奇怪的阵法，在圆形范围内的所有人都将受到大面积攻击，铁定灭团！所以纯阳站在左侍从处，即应该是破阵的阵眼！


老二到老三路线图，以及老沙小怪刷新位置图

在图中绿色一号点，将巡逻的一个守卫以及站在石梯上的两个守卫引下来杀掉，上第一阶石梯的时候，所有人要注意不要引到两边的小怪，具体方位是在石梯最左方，往右移一步的位置直线跑上。到了二号位，纯阳七星定住正中间的守卫，这时候左右两边都会跑下来，天策、少林一人一个。跳上小圆圈处，准备开老卫！

卫栖吾的一言一行都似乎有难言之隐，但直到今天，我仍然没有



明白原因。这时他面前所有的红衣教守卫都动了，齐齐向他攻过去，却被卫栖吾一扫袖秒杀掉了！

卫栖吾的攻击很高，最高时能到七千多，能秒掉天策，所以最好是和尚主杠，治疗要随时注意主T的血量，春泥毫针不停，少林的无相决也要在适时放出保命！

击败卫栖吾后，从他身上找到一张人皮书，上面的内容似乎揭示出了一些内心的情感……

还记得我们第一次相遇。

那是在那黄山雾巅，那时的我身受重伤，还被不少仇家追杀，那时的你却能那么镇静的将我藏起来，我至今还记得昏迷过去之前见到你那温柔的笑容。

还记得那时你的样子。

那时的你是如此的柔弱，我至今都还记得那一幕，你用柔弱的双肩却将我一步步背下黄山。但是你一个女孩子怎么可能背得动我呢，于是我只能眼睁睁的看着你跌倒、爬起，再跌倒、再爬起。

还记得我们在山下的日子。

那是我这一辈子最美好的时光，我忘不了我们在西湖、我们在金水、我们在枫林……不知不觉中我已经喜欢上了你，喜欢上了你笑容中的温暖，喜欢上了你眼里的翠绿。

还记得……还记得……

这一切不过都是一场梦而已，我多么希望，当初在黄山是我先遇到你，我多么希望，所有的一切都是发生你我之间。然而我知道，我终究不是他，即使我带来了紫心雪兰，即使我能治好你，我也只不过是他的影子，但是影子也有自己的感觉，也会喜欢上一个人，愿意为她付出一切。

人皮书内容

在卫栖吾身后的石梯上还有很多守卫，如果怕引到怪灭团，可以先清掉，一共是四个精英守卫，攻击一个他们会全部一起动！若不想麻烦，或队友们都很规矩，不怕引怪的话，可从右边扶摇跳上平台，绕一圈，从顶上杀老沙！



击杀沙利亚

在对战沙利亚的过程中，会有五个小怪轮流着出来，如果队伍攻击力不足，纯阳一定要记好顺序，当第四个小怪出来的时候定住他，然后一齐杀掉小五疯子。沙利亚的攻击是持续的变态，而且不时会爆发一下，一般让和尚接着，小五疯子由天策主杠，疯子的攻击也很变态，天策一是注意仇恨稳定，二是不要让他有任何的可能去攻击治疗，他一般两下就能把治疗秒掉！荻花宫开荒来说对队伍的配合有很高的要求。

（注：在荻花宫里面除了老三卫栖梧之外，另外三个Boss只要打不过，都可以跑出祭台范围，即可脱离战斗！）

海图之迷

事件：日轮山前置任务
地点：寇岛

“兵者谋道也，集散之间互成犄角。权者诡道也，分合之时亦为牵制。妙哉，妙哉。”李复对着整盘棋局，似有所得地点着头。



李复正在与日轮山城少城主对弈

“三根兄弟，找我是否为了海图一事？哈哈……”，李复公子一边下着棋，沉着头自顾的说道，我还没走到旁边，他已经发现并认出了我，“据我所知，海图曾被划分为四份，倘若你能把它们都交予我，我便可找到日轮山城的入口，进入日轮山城也不是没有可能了。”

我心略惊，奇道，“李公子为何知晓我为海图？”我并未同任何人说起过，况且日轮山城的存在，应该极少人知晓才是！



面见法如和尚

他却故意大笑道，“天机不可泄露！去找法如吧，有任何疑问的时候，都可以回来问我！”他说完，即又沉入棋局之中……

“海图……被大蛇神吃掉了。”法如缓缓地闭上了双眼。“此事说来话长，老衲一直担心，不知该如何和日轮山城的城主坦白此事，现在好了，心中忧虑已解，施主若想拿回海图却要花费很大的心思了。”

“施主有所不知，神社建在此处已有数十年，一直都相安无事，那些海贼却也还敬重佛祖！阿弥陀佛，善哉，善哉！“

“那日我拿图归来，路过大蛇神之领地，不知它为何突然发狂，将我手中的海图吞肚子里去了！唉！”

我有些茫然的站在法如面前，“难道就没有办法了吗？”我怔怔地问道，谁都不知道我为什么要去日轮山，所以他们也不知道，我为何要打听海图的事……

法如的话将我从回忆中惊醒，他说道：“办法倒是有，不知道你听过大蛇的传说没有？我丢图之





后，多方打听，才清楚这大蛇神原来喜欢一种酒！这酒甚是怪异，取自八代原古怪动物的躯体，与奇怪的植物之果酿成，此酒毒性甚大，常人不可忍受。”

“此酒原料，我倒知晓，你若能找来，我甚至能帮你制成那八歧神酒！其一为蜈蚣，这不是一般的蜈蚣，在八代原的蜈蚣，长得硕大无比，还会蜇人，更奇怪的是此物还能散发香味，这香味却是有毒之气，你要万分小心！其二为毒蝎尾，可从八代原上的蝎子身上取得，那蝎子呈淡紫色略带黑斑，剧毒无比！这最后一样，是一颗植物的果子，这种植物名叫火蛇果，喜欢生长于白骨之上！只是那童女，不要说老衲不知晓，即便知晓，也说不得，说不得！唉！”



可爱的小姑娘秦邑独坐在树上

走出星野神社，路遇可爱的小姑娘秦邑独坐在树上，还与他逗了逗，李复公子说，她知道第二张海图在哪里，趁这个机会，问了她。

“你想要打听的事我是不该管的，但是现下却有一件事需要你的帮忙。”秦邑狡黠地冲我笑了笑，“前些日子兔兔捡到了一张奇怪的图纸，也不知是何原因他对那图纸相当有兴趣。他佯装陪我同去八代原，结果却是一人跑到北边上居滨的海滩，想必他是要调查那张图纸吧！这个兔兔，竟利用了我！真是气人！阁下若是去上居滨北边的海滩，那就顺道帮我把兔兔揪回来吧，让他莫要耽误了我们的大事。”

别了秦邑，左转一道小径直走八代原，虽说有些麻烦，但对付这些怪物还不在话下，泥沼中间便是那奇果。

回去将所有原料都交给了法如和尚，他倒是也不废话，直接便去酿造那八歧神酒，“八岐神酒，老衲可以为施主准备，可是那漂亮童女……别说老衲不知道哪有，就是知道那也是万万不可的事情啊。或许你可以去问问李先生，他足智多谋，一定有办法。老衲，老衲的确是没有办法……阿弥陀佛。”

“没想到大蛇的传说竟是真的……”，李复公子听完我的叙述，惊道，随后又说，“如果真要童女的话，你不妨去找找秦邑。我看他们的心智、经历、用药之道均在许多江湖名士之上。说不定她有什么办法能助你一臂之力。”

无法，只得依他所说，再一次找到星野神社外，树上玩耍的小姑娘秦邑。

“没想到此次出海竟能遇到这么多奇怪的事，大千世界可真是奇妙啊……”我怎么也没想到，她竟然对这事甚感兴趣，“小女子愿助你一臂之力。在神社待了如此之久，常受到各位的恩惠，也应当做些小女子力所能及的事情，以报高僧之恩。”

“你只管去取那八岐神酒，待你放置好神酒后，我定赶到帮你引出那大蛇，共斩之！”她又看到我担心的样子，宽慰道，“你不要担心小女子安危，我自有方法让那大蛇对我不感兴趣，我倒要看看那蛇神有何能耐！”

“啊！秦姑娘……她愿意去引那大蛇？善哉、善哉！”法如连连拜着佛主，“既然秦姑娘意已决，那也只好如此了，说不定她确有奇术。”

“酒已酿好，施主您可以去往西南边的小分岛，小岛的东边崖下有块平地，大蛇平日就栖息在那里。将这八歧神酒洒到大蛇身上，它闻到酒香便会微醉，那时秦姑娘也会赶到助你斩杀那大蛇。你打败它之后从腹中取出海图便可。若是你不欲凭借酒力和秦姑娘帮助去斩杀大蛇，将会凶险万分，还须慎行。秦姑娘乃有信之人，说到了便会做到，阁下大可放心。只是贫僧担心你二人此次去会有什么闪失，阿弥陀佛……”法如说完低下头，开始念起了佛经……

小提示：不开酒也可以杀大蛇，但最好两人，带一治疗，切忌走得太近，能打到他即可，大蛇的范围攻击很是厉害！

杀完大蛇，果然从它腹中取出了海图，也不知道这海图是什么东西做成，竟然连大蛇的胃液也没法消化掉它。回到星海神社，告诉了法如。



这个莫非就是主演《花样少年少女》的那位?

“当初日轮山城城主把这份海图交予老衲保管时，老衲就有些忐忑。但城主说，把海图一分为四也是为了这岛上的平衡，避免纷争。贫僧细想，事实确是如此，所以也就答应下来保管这份海图。

“自从海图被大蛇掠去后，老衲就担心不知该如何向日轮山城城

主坦白此事。然而一波未平，一波又起。近日传闻日轮山城城主无故去世，整个岛上的海寇一听这消息就乱了套，相互打了起来，四处纷争不断也就为了这些海图。

“海图现在是他们必争之物，留在老衲身边一定会给神社带来危难，毁了又再也没人能找到那日轮山城。李复先生足智多谋，既然他想要，你就给他拿去吧，希望能靠他的智谋平息这场浩劫，阿弥陀佛。”

“嗯，哈哈哈，甚好，甚好！不过，这老和尚竟愿意将海图如此送与我，却有些蹊跷。”，李复嘴上虽如此说，却显得胸有成竹，我在一旁心里多了些疑惑，李复公子似乎变了一个人一样，同稻香村里的李复很是不同！取得了第一张海图，立即到了上居滨，找到正在海边玩耍的兔兔。

“你找兔兔是为了图？那叫海图？”兔兔神秘地眨了眨眼睛。“海图，可以给你，反正我也没看出什么端倪来，但你得先帮我做件很好玩的事情，然后我再给你。这里有种很稀奇的草药，被我发现了！附近的山台上就有许多，不过



不交出海图就开揍

周围有些坏人，你要小心些！嘿嘿。你先帮我采些回来，我保证，你不会后悔帮我的！”……

（注：兔兔左手边有道小道，从那上去到处都有这种药草）

“哈哈，兔兔草做成咯！好玩的正式开始咯！”看我有些不情愿，他却仍然兴致勃勃，“你先与那些怪叔叔切磋数回合，在他们气血不调时，把这药放在他们身上，会有很好玩的事情发生，嘿嘿。怪叔叔就是那些叫什么四番队暗部上忍的人啦！”兔兔坏坏地笑着。

还好不是让我去捉弄那些被困海边的正派人士，弄倭寇倒是没什么罪恶感！……

“谢谢你！哈哈！叫他们使坏！”兔兔开心地笑了，满面阳光。“君子一言，驷马难追。我就告诉你海图在哪！”

“其实……海图被东边一刀流营地的四番队队长入江直树抢去了。所以兔兔才让你捉弄他们的！海图你夺回来后就拿去吧，反正我也看不出它有什么特别的地方。”，说完伸个懒腰，打着哈欠说道，“兔兔玩够了，该回去了，丘秋还在等着呢。”，丘秋？丘秋是谁？看着他跳着离开，我有些摸不着头脑。

（注：入江直树在兔兔右手边上居滨营地之中）

杀掉入江直树，果然从他那里抢到了第二张海图，但第三，四张却毫无头绪，回到李复公子处询问，“要弄到海图三、海图四却要费些周折。它们分别由两个倭寇之首保管，要从他们手中得到海图很是棘手。两边海寇势力强大，硬来定然行不通。我早听闻鬼马和鬼村两家有些隔阂，而这次日轮山城城主、木村田中先后暴毙，他俩家现定势如水火。天时、地利均已具备，只差人和……而欲得‘人和’，你得先去寻找一个叫唐九洋的人，我想此刻他定在此处东南边留萌滨海寇寨前不远的地方，此人乃唐门弟子，精通易容之术。你去找他助你扮成海寇，然后易容混入海寇寨中，到鬼马鹿也身边和他说说话，打探下他们的情况，必得‘人和’！注意：躲过那带犬的守卫。”

因为有唐九洋的帮助，易容之事甚易，就近抢了几件倭寇的衣服，装抢好，便大摇大摆的走进了寇寨。躲于鬼马鹿院子门前，果然他们在说些什么！在墙角听了一会儿，原来是在谈论特使要来，他们在想如何应对，想这情报应该有用，回去见了李复公子！



找唐九阳帮忙想办法

“势因于敌家之功，变生于两阵之间，奇正发于无穷之源。今天助我也，天时地利人和！接下来我要说的事非常重要，你要仔细听好。首先，你再去留萌滨找唐九洋，他会帮助你易容成特使。然后，你再去留萌滨寨子里找伊武。让他带你去见鬼马，这样鬼马便不会有怀疑了。”

再一次找到唐九洋，“这个嘛，特使衣服倒是好办，可是这特使的腰牌，却是假不了的！若是真要做到人不知，鬼不觉，你得去悄悄把特使杀掉，夺了腰牌，注意小心行事，不要让其他人发现了！”

进入留萌寨右下方，入海船边，找到了特使，随便找了个理由，将他骗入密处杀了，抢到特使腰牌，衣服果然如唐九洋所说，很快就做了出来！依李复公子所说，易容成特使进了寇寨，指挥伊武带着，找到了鬼马鹿！

那鬼马鹿见到我，哦不，是见到特使先生，甚是恭敬，“大人，属下不才与鬼村在南松岛对峙了许久仍不分高下。唉，大人责怪属下也罢了，只是不能让那厮再嚣张。南松岛那我已派去佐藤坐镇，大人有什么事情尽管吩咐他去做好了。大人，你过了桥就可以看见佐藤

了。属下……咳咳咳……”，鬼马鹿也捂着胸口咳嗽，似乎身体不适，我也不再瞧他，依他所说，去见了伊藤。

“大人远道而来莅临小寨，小人真是不胜荣幸，小人就盼着大人早日到来了。”，听着他的奉承话，只当笑过，佐藤却巴巴望着我如救命菩萨一般。

……

“大……大人，主人被上居滨的鬼村上树那家伙派人刺伤了，虽然无性命之危，但鬼村那家伙恐怕大人站在我家主人这边，要先下手为强了，今天伤了我家主人，明日指不定反了大人您了。大人，您看在我们留萌寨对大人一直忠心耿耿的份上，一定要替我们做主啊。我家主人因伤不能亲自迎战，派了众多兄弟过去一决生死，然而鬼村武艺高强，只怕吃亏在多，唯寄望大人身上了！请大人为我们做主！”

我心自然欢喜，这鬼村果然按捺不住了，真是天助我也！鬼村的势力也被重创，如果我速去解决鬼村上树，也好让鬼马鹿也放松警惕。而且鬼村身上必定有海图！

杀鬼村并不困难，只要稍微注意一下他旁边的小怪，如果能引到角落，不被小怪发现，一个人就能搞定。

鬼村已死，现在鬼马肯定十分相信我，我若骗他说要让他继城主之位，海图已经没用了，让他交出海图，他肯定相信。然后交给李先生。打定主意，便将目前的形势一一说给鬼马鹿听了，不消几句空口许诺的话，他已经把我当成再生父母般恭敬，呸！我才没这么丑的儿子，将他手中的海图骗到手，迫不及待的回到星海神社，交给了李复公子。

李复拿着手中的四张海图，大笑道，“这海图我先拿着，有了这海图便可进入日轮山城了！我早已准备好了船，只要拿到海图，我们即刻便开进山城。你要是也想去日轮山城，可以去八代原东边的码头找到新佑卫门，他自会送你前去日轮山城。”

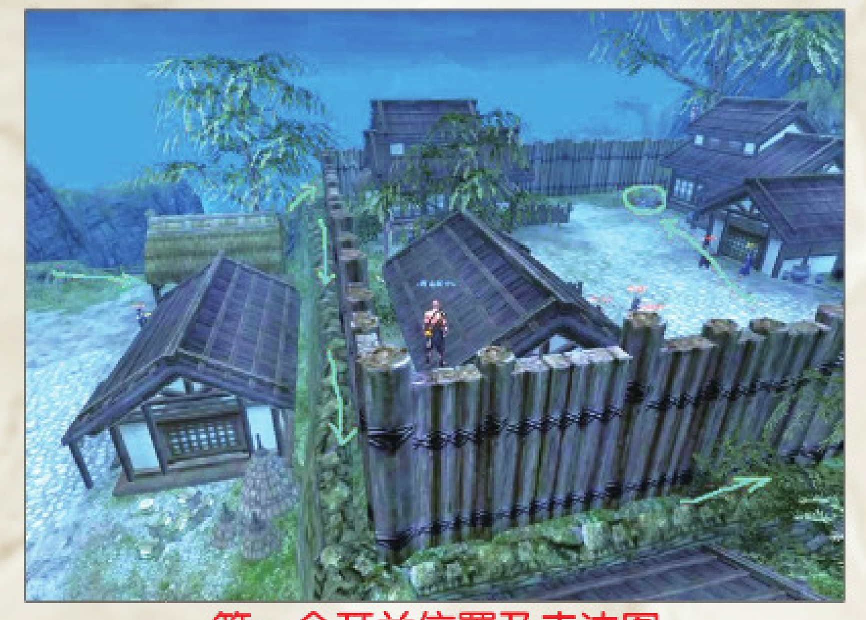
荡寇日轮山

事件：深入探索日轮山城
地点：日轮山城武林秘境
等级：50

再一次找到逍遥，淡定，小剑，灵儿，这日轮山我是非去不可，但只身前往，是必死无疑！

事先打听了许多关于这日轮山中的情况，虽然没有实际进入过，但理论基础倒还过关，并且从什么跳山啊，暴力啊之类打法中，选了一条，最符合我们队伍的打法。

首先需要和尚或天策去开三个机关，其他人在入口处等着，和尚信春哥得永生，死后原地复活之后，有十多秒的敌人不可见状态，所以如果把握


第一个开关位置及走法图


第二、三个开关位置及走法图

得当，可以重伤一次将三个机关开掉，最不济两次就能开完。天策有虎有山也很容易开三个，三个机关的位置分别如图，记住一点的是，所有机关都是向左转动！然后公共频道里面会提示：“你听到远处有什么东西毁坏的声音！”就表示机关打开成功了。

OK，全队出发，日轮山城有很多种打法，而这不过是我们试出来的其中一种罢了，或许最笨，但至少是最稳定和安全的。

日轮山城有和尚的龙爪手，很多地方会相当方便！我们的方法是暴力辗杀，完全不躲任何巡逻怪，见到就杀，这是对倭寇最好的方式。


第四个机关位置及走法

从图中围墙处转身，沿着墙边走，从树林那里，离怪远点的地方跳下，全部人一起跑向老一吧！

当然不是直接就打，所有人扶摇上老一旁边的一个简陋的小平台，注意千万不要用蹑云，不管多少级的蹑云！直接扶摇就上了，如果没上去，左边以及后面都有木箱子，二段跳就可以上。老一和他的手下们，都腿短而且挺傻的，连这个地方也跳不上来！等所有日本人在下面傻傻的转完，脱离战斗之后，队伍稍作休息。

和尚和天策跳下去，攻击老一，纯阳万花七秀，就站在平台上，剑三里面五十级以前几乎所有的副本老一都很简单，这里当然不能例外。当他只剩一半血量的时候，会不受攻击，跑开换装备，换完装备没有仔细计


老一路线，及撤退路线


击杀老一位置图



第五个机关位置及撤退路线

算，不过变成了群攻，一次两千多，少林和天策杠下来并不困难。杀完他之后，会有一群小怪跑过来，不要怕，我的建议是群杀掉，好多好多的生死轮回之戒……

一切解决之后，其他人可以按路线走，先准备好，一个人从旁边的大门跑向海边开机关（这里如果Boss没有先打，千万不要从这道门经过，这道门周围埋伏着许多炎部上忍，各家的都有，不管少林还是天策，从这里经过基本上是瞬间被秒）。

根据大量的实战经验，一个人开是最节省时间的，以和尚或天策为佳，前面的时间是节省来给后面两个Boss用的。开完机关之后，在队伍里面说一声，其他人可以继续前行，从刚才老一站位的地方，从它后面的房子，一条小道走过，扶摇上墙，两个强弓足轻四个人清掉，并不困难，而且他们并不连动，一个一个的清。


暗道

要去图中的暗道，需先跳上那个火架，然后二段跳能很轻松地跳进去（当然这里省掉杀两个怪，即便清掉也不会多费多少时间）。从暗道出来后，就能看到一队三个巡逻的阴阳师和一个足轻以及足轻大将，在已经有那么多次经验的情况下，三个精英，很容易清了吧！

然后就碰到三叉路，这里有两个选择，当然往前走是不可能的！

（注：左边可以直接杀老二老三，但是不走剧情，老二那里的复活点也开不了，暴力压辗队就是直接走左边的。）

从右边上去，路上什么足轻大将，弓足轻之类的，全数歼灭，多走几步就能看到少林的慧辉和慧烨两位大师站在上面，原来大师是来寻找少林玄合大师的，这玄合是何方神圣也不甚知晓。见我们答应帮忙之后，慧辉大师便带着我们往前跑去。


炎部上忍位置

我们留一人跟着保护大师，其他四人走在慧辉大师前面，清掉所有的怪，慧辉大师也会帮我们打。注意一定要赶在他前面打怪，否则大师有时候容易晕头，见到守卫就冲过去，如果又引到让我们头痛的怪，够我们手忙脚乱的！这里需要注意下面这个位置。

在草丛中有两个隐藏的炎部上忍，一不小心就很容易造成灭团！再之后，大师让我们别动，这里有数十个格子，任何一个格子都可能触动机关。大师会让我们跟着走，其实走一次，就能看出来不同，就是只走暗色的格子。

走出暗格机关，大师会帮我们解开机关，直接走上去，但这里如果没有大师带路，单我们再走的时候，千万不能这样走，一定会触碰到机关的。走过暗格后从图中标识的位置扶摇直上，解决掉上面守着的月部中忍和足轻即可！

之后会看到一个小山谷，哨塔上的两个强弓足轻，和站在右边房子上的月部中忍都是远程，一一帮大师杀掉，较远的怪最好是少林龙爪手抓过来，当然技能CD的时候，天策在不引其他守卫的情况下，可将较近的远程拿下，千万不要让他们打治疗！对于后面站在谷中的三个精英，清掉已经是小菜了！这里注意，在被困的纯阳弟子中，有一位可以帮大家修理装备的！

回头，找老二麻烦，右边的不用管，全力清杀左边以及雪部上忍带队的三个巡逻！

站在峡口的时候，老二两姐妹花都会忍术，能瞬间到我们身边，所以除少林之外，其他人最好不要乱跑。和尚走进老二的警戒范围，她自然会出现，并攻击和尚。纯阳可以辅助攻击，注意不要OT，打不了多久，Boss喊一句日本话，中间有三个中国字，不过够我们知道意思了——“痛！姐上！”，这时候早已经候在一旁的天策，要立即攻击分身姐姐，并把她拉到离和尚远一些的地方，万花和七秀分别加少林和天策，纯阳依然站在远处辅助少林攻击，直到她的分身出来之后，就不用管了，开始帮天策打！

当Boss要开始小分身的时候，会说日本话，虽然听不懂，但至少



暗格机关以及路线图



复活点及老二路线图



老二站位图

有个预警，一共有三个，一个主体，两个小分身，少林见到分身出来的时候，立即万佛朝宗，让所有分身强制攻击自己，并且切换攻击对向到小怪，坚持一小会儿，他们就会自爆，只要不爆到治疗，和尚算是过关！

与天策对应的姐姐分身时，纯阳也是帮忙打到小分身出现，这时纯阳要在天策身边，将小怪群定！然后也是切换攻击，打小怪，直到自爆，不爆到治疗都算过关。

最后即是纯阳平衡两个分身的血量，谁血多打谁，打到都只剩3000血的时候，和尚和天策引到一起，让纯阳群掉，过关！

从图中路线一条道上去，杀掉一个守在路口的守卫，可以看到有一艘破船盖在房子旁边，从那里走进房子后面，由一条暗道一直向前走，走到底停下来，调整视角点中守在外面的黑子。这里怎么点迷药，有个小技巧，在自己跑过去的过程中，一直不停地点迷药，在你进入战斗之前，必然会将其迷晕！如果不小心引到怪，也不用慌张，跟着下面的路线图，跳到那个石缝中，可以骗过守卫，脱离战斗！

（注：这里左边石缝可以脱离，但右边也有条石缝，进去后就出不来了，只有自绝经脉！）

刚才拿的迷药，将路上见到的守卫全数晕去，可以让他们眩晕三十分钟，足够灭三次团的量！一路上去，就能看到在巡逻的三个守卫，晕了之后，一定要一一拉过来杀掉，注意不要用任何群攻技能，有可能会将身边晕了的怪给弄醒。

之后便是前方两个在哨塔上的守卫，这里两个人先站在两边，选中塔上的怪，扶摇用好，另一个队友倒数，一齐跳上去晕掉即可。任何一个守卫没有被晕到，他们都会大叫，然后他们后方的巡逻怪就会活动起来，所以最好是一次成功！



拿迷药地点！

其实如果队伍默契度够的话，不用倒数，一人先跳，另外一个立即跳起迷晕掉也可！

后面还有一对哨塔，然后就可以走上老三日轮山少城主所在的广场平台。

注意站在石梯一旁的守卫，这里仍然是个灭团的点，他的群攻很厉害，而且持续掉血，一次大概两千左右，最好少林或天策一个人去，其他人站远一点。杀掉两个守卫后，即可直奔城主而去。

“这少城主怎的如此眼熟？”，灵儿略有些疑惑的问道。

“你忘了纯阳空雾峰，我们在山间见到过他！他身旁的鬼影小次郎，竟然没死！”逍遥是我们的百科全书，自然知晓，但是鬼影小次郎活着站在少城主旁边，倒是让我们都很吃惊。而且那少城主，虽然矮小，但能很清楚的感受到他身体中强大的力量，那是一种我们五人联手，也未必能对付的力量！但这少城主有个很和谐的名字——源明雅。

现在已经容不得我们退缩，在少城主出来之前，会有几个人做先头阵，轻松打完。需要注意的是，那城主的宾客是个万花弟子，会和鬼影小次郎起冲突，他们都说日本话，自然不清楚是什么，但在我们杀鬼影的时候，要和尚亲自杀掉，这样在我们和少城主决斗的时候，那宾客会帮和尚加血。

中间会有三个小插曲，一是万花可能会召出两只机甲龙帮我们一起打源明雅，这时千万不要用群攻，而且如果天策看到机甲龙转身攻击治疗的时候，要立即将他们杀掉；第二个是，源明雅有可能会招一个小怪出来，这个小怪比荻花老沙身边的疯子还难搞，天策要迅速把他接过来，不一定杀掉，但必须牢牢地拉住他的仇恨，直到源明雅被和尚治住，不要让他有打治疗的机会；第三个是，源明雅会在某个时候放出一片火海，都不要移动就可以。这是不管你用什么方法，从中间跑过都会被瞬间秒掉的东西！

当还剩16000血的时候，源明雅会突然爆发，我们同时感受到那种强大的压力，似乎我们将会被瞬间秒掉的力量，即使说它毁天灭地，也不夸张，但突然旁边坐着的和尚动了，所有的威胁都感觉消失无踪，原来，他就是玄合大师。

“大师，请你不要妨碍我！”，源明雅大声的向老和尚喊去，玄合却不慌不忙的说道，“何以故！是诸众生，无复我相、人相、众生相、寿者相、无法相，亦无非法相！啊哈！”，他说完，便动了！

“火云掌！大师，你竟然破了我的阵术……”

“城主，你本性无邪，不必妄作杀孽啊……”玄合慢慢地走到他面前。

“可恶！身体动不了了！”

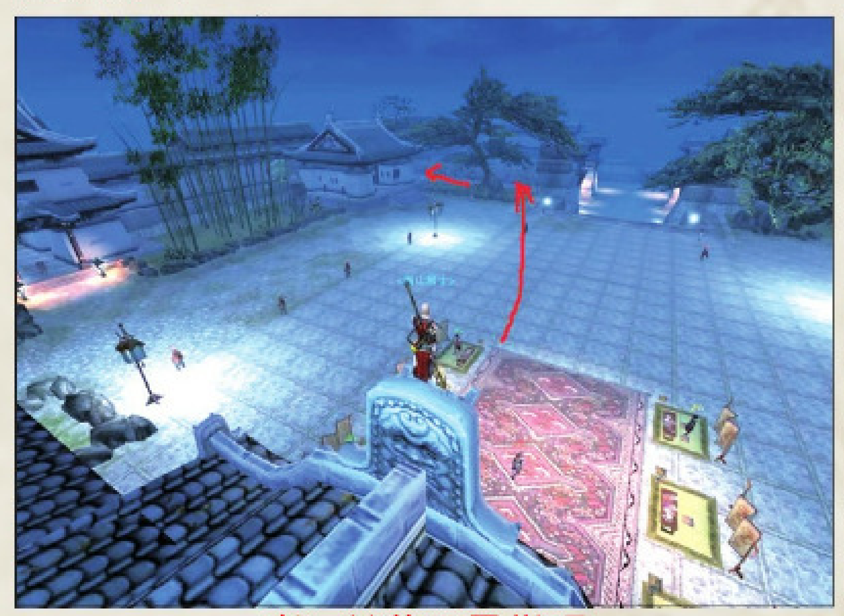
玄合又转身对我们说道，“这些东西……拜托各位施主带回少林！此地不宜久留……快走吧！”

源明雅却在身后大声喊道：“对于主人的盛情来说，就这样走掉，未免太失礼数！”

“靠，你都要我们的命了，我们还留下来干嘛！”小剑心有余悸！

看另一边有一道石门，守卫森严，我们只得绕道，跳上另一边的围墙。

（注：墙很高，如果是第一次跳，最好在半空的时候二段跳，缓一下速度，然后落地之前使用江湖轻功。）


老三站位图及撤退


击杀老三


跳墙图

从这里下来，并没有发现其他，却见到一个老者，他叫八重妙法村正，见我们出现在这里，很是吃惊，道：“没想到还有中原人能活着从小雅的城里闯进去又能全身而退，想必你们本事非凡……什么？我在中原时日非短，当然会说中原的语言，啊……我只是一个修行剑术的人。听附近的商人说时常有条八头的大蛇祸害船只和来往海域的人士，受小雅的托付来斩杀此邪恶之物，没想到这家伙比想像得厉害得多，我与其斗了数十次不能将其根除，自己受了伤，还让这邪物逃回巢中。”

“啊……这个邪恶之物还是有方法让它再次出现的，就是用一个冬玉、一根青灵竹和十个驱心符做成的笛子来吹奏，并放三桶上等美酒就可以引它出来。冬玉在极寒极阴之地的山岭洞穴黑暗处可以见到；青灵竹生长在中原竹子最茂密的地方，颜色很晶莹有微光，而且比一般的竹子要细短，很容易辨认，不过数量比较稀少；驱心符嘛，很多阴阳师身上都会有的，你可以要他们给你一些。如果你愿意帮忙的话，就麻烦你凑齐这些东西来找我，我会做这种笛子。噢，对了，这个邪恶之物要用一把看起来很细很诡异的剑才能完全斩灭，这把剑已经很残破了，中原一般没有这样的剑，所以很容易辨认。”

他虽然给我们指明了日轮山城还有更大的威胁，却没有告诉我们出去的路！没办法，我们只得原路返回！回想村正所说很诡异的剑，我从怀中拿出为了取海图而杀的大蛇腹中的剑，似乎有些相像。

（注：如果以前扔掉了，可以再去杀一次！）

冬玉所在的极阴极寒之地，我们找了很久，才知道正是之前空雾峰白熊阿赣所守护着，杀掉它即可拿到！

青灵竹所在的地方，中原竹子最茂密的地方，我们也曾经去过，少林灵霄峡，山谷之中，但是具体在哪里却不知晓，只是碰到个神秘的老头儿，他莫名其妙的告诉我们一种生长在菖荼碧水池中的荷花，他说这种荷花和平常的不同，因为阴寒适水，从不浮于水面，而常适生于深水。

“那边的穿山甲兄弟，最近好像异常暴躁，我想只有这种荷花的露水，才能使它镇定下来，你愿意的话，可否愿意帮个忙呢？”他最后说道，我们互相傻眼看着对方，老头也不知道是为了什么告诉我们这个，“难道，是无盐岛的菖荼苑？”灵儿的话让我们也感觉，只有这里最有可能了！到无盐岛之前杀杜姬欣之处的池水中，沉到水底，果然看到了那老头儿所说的荷花！并且顺利摘下了老头所说的那种露水，名字叫寒天荷。

（注：没有大蛇的那把不知名的剑，是没办法采集这个的。）

回到灵霄峡，竟然发现一只蛇和蝎子攻击我们，杀掉！

（注：这里先杀后杀都可，只是穿山甲经过这里的时候，也会攻击他们，不要让穿山甲死了就好！）

用寒天荷喂了穿山甲，穿山甲吃饱之后，带着我们回到了神秘老人身边，还在他身后刨土，刨出一个葫芦来！我们将葫芦拿起，里面发出些异样的光彩，似乎不受控制的，被它带着到了深水处，我们将它装满了水，竟然还是个漏水的葫芦！正在不知道该怎么办的时候，它又引着我们到了一竹林深处，它的水一滴不露的留进了土里，没等一会儿，土里面就长出一根竹子来，竟然正是我们要找的青灵竹！

（注：葫芦是任务物品，物品

说明会指引我们正确的方向！）

阴阳师身上的驱心符，自然是这所有东西中最容易搞到的。回到了村正那里，他远远看到我们，表面上很平静，却仍然更多一分兴奋。

“很好！不愧是中原的正义侠士！下面要做的，你要听好。我会在一段时间内蓄积真气以便发挥草　的力量，所以需要你帮助我拖住这个邪物的攻击，并让这个邪物停止攻击。现在我会用我方法让这个邪物再次出现，之后就全靠你了！我会将其八头斩下，你将八岐大蛇的尾切下来给我就可以完成封印它的仪式了。你做好击败它的准备了吗？”

用扶摇可以直接从他那里跳到左边的平台上，那里正是大蛇出来之处！随后村正会念动咒语，并祭出三坛酒来！不一会儿，大蛇便闻着酒香跑了出来！杀它并不困难，其他人站远一些，和尚和天策去杀就行了，只是要注意在它出来之前，不要走太进去，会悲剧的，不管有多少血，直接被它挤死！

在大蛇还剩400血的时候，接任务的人要立即告诉村正念动咒语，村正便能将大蛇封印，最后大蛇消失，从石缝跑出一条一寸小蛇出来，将其杀掉！



击杀大蛇

正当我们准备离开，这时李复公子却突然出现，将村正一掌击开，他看着我神秘的笑笑，日轮山，原来也是一个未完待续……

余半仙的恐怖预言

事件：稻香村前置任务

地点：寇岛

在拿完海图之后，我重新回到了倭寇营地，上次见到一个鬼鬼祟祟的的倭寇，却因为身上有事，没有把他抓起来盘问，重新回到这里，他果然还在！

毫针上身，阳明指直直给他甩了过去！

“嘘，是我啊，别打！”，这声音怎的这么熟悉？

“我是你阳宝哥！”他一边逃，一边说道！

“阳宝哥？”

只见他左顾右看，小声道，“我来此是有要事在身，你看看有没有人跟踪你，你是不是安全的，我有要紧的事跟你说！”

他靠近了我一些，“你确定周围没有人吧？万一被发现了我是假的，我就死定了！”

我拍拍胸脯道，“放心啦，没人，即使被发现了，还有我呢！”

“是这样的，余半仙最近四处在打听乡亲们的下落，说要发生大事啦！”

我一听到乡亲，立即紧张起来，“是什么大事？”

“他没跟我说，只是叫我来找你，于是我找到寇岛来了。我去星野神社看见了李复，就问他你在哪？他说你来倭寇这做任务了，我就让他也把我装扮成倭寇来找你，顺便做海图的任务，可没想到我找了几天都没找着你，原来你是去的留宾寨，不是来的上居寨啊！我真傻！”

“这样……余半仙叫你来找我干什么？”

“他要见你，有重要的事要跟你说，关于村里的事的！”

“哦，我即刻就去找他！”

“对了，差点把余半仙交代的事给忘了！余半仙就在上居寨西门的大棚下，好像被倭寇盯上了，所以我也不敢认他，你去找他，看看现在村里是什么情况！”

见到余半仙后……

“终于找到你了，不容易啊！我最近帮村里算了一卦，大凶！”

“半仙，村里究竟怎么了？”

“唉，算卦之人不解卦，不过



余半仙算出惊人一卦

现在也顾不得这么多了！我最近常觉心神不宁，故而算了一卦！大凶！稻香村要出大事了！”

余半仙搂住双手，很是痛苦，终于下定决心道，“我告诉你，我究竟算出了什么！”

“究竟出了什么事！”，我越发的急躁起来！

“我算到，一个月后，村里将要被十二连环坞给占领，那些恶贼们要将乡亲们的皮剥下来铺成地毯，还要把他们的躯体扔到火里烧！”半仙说着浑身颤抖，“太可怕了，太可怕了！”

“还有……还有更可怕的魔鬼会出现，不过我看不清他的脸，他似乎，似乎会吃人，这个魔鬼不光会把他的魔爪伸向稻香村，甚至是整个武林！”

“啊？那我们应该怎么办！”

“事情就是这样，我也不知道应该怎么办，看你能不能召集大伙商量一下对策！”

一个月……我只剩下一个月的时间，却不知道如何才能救乡亲们，越想越是心急！懵懵懂懂毫无头绪的追查了数日，仍然不得解。

锁河剑的秘密

事件：稻香村前置任务
地点：从苏穆武所在地入口，到长安姜胜处

直到某日，偶然从洛道经过，碰到师傅的旧识苏穆武将军。我与他也不过在很久以前有过一面之缘，但我想，他总是不认得我的，“喂，三根，我正要找你！”

苏将军向我招了招手，“将军竟然还记得晚辈！”

“将军我虽然为一介武夫，但天生就过目不忘，只要是见过一面的人，我都记得清楚！”

“不知道将军还有这等本事！”

“话也不用多说，这锁河剑已经落入我苏某之手了，那可是几位英雄比武胜利所获，而下，我已将剑送到长安姜胜处……”

“等等，将军，这锁河剑是何物，与晚辈又有何关系，怎的我越听越糊涂？”

“哎，我说你这小子！”苏将军圆瞪了双眼，大声嚷道，“你不是从那稻香村出来的么？”

“正是啊！”

“那就好了，你即刻启程前往长安！”

“可是……”

“可是什么！还不快去！”

我还哪敢多问，连忙告辞了将军，依他之言，往长安赶去了……

一路无话，转眼来到长安姜胜处（从城门入，直走到底）。

“你就是将军所说的，从那稻香村中出来的小子？”姜胜斜眼瞧了我一眼，略显不屑。

“正是，不知道这锁河剑是何物，将军一定要我来长安一趟！”

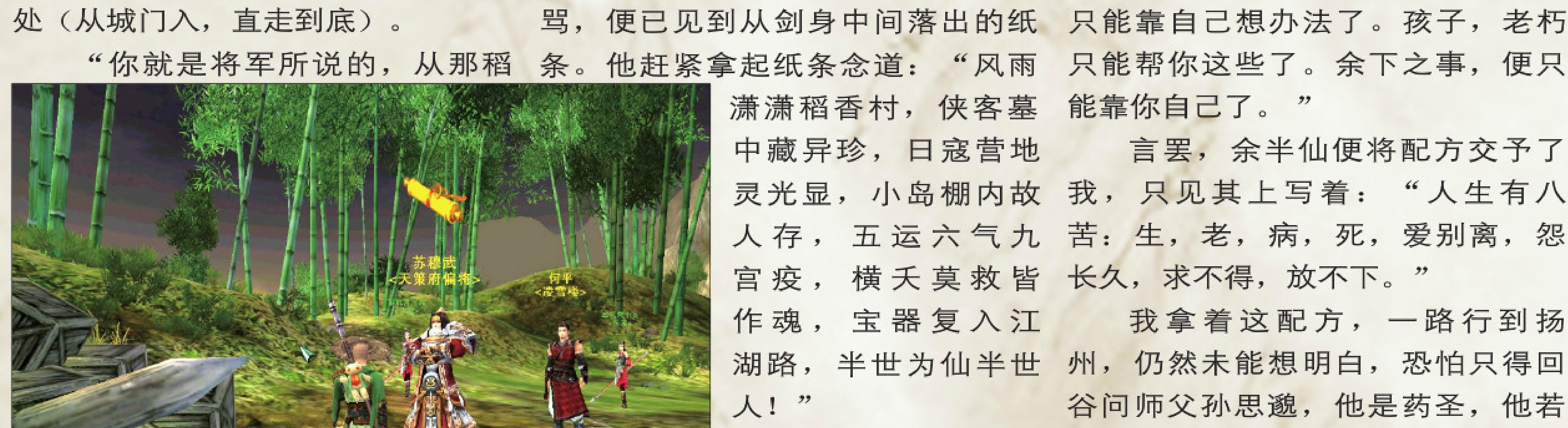
“将军叫你来，哪怕没事，你也得来，问这么多作甚！”我低头，心中敢怒却不敢言，怎的这些个将军一个比一个脾气坏！姜胜从身后拿出一把剑来，一看便知不凡，递到我面前，言道，“这宝剑我等皆以为平凡宝剑，但某日我在将军面前感叹其作工精美之时，一个陌生的话音不知道从哪里传来，‘此剑是宝亦是劫，系铃缘起稻香村，解铃还须系铃人，万物有失必有得，无缘之人得知何用！’，我等多番查看，亦未能破解其中奥秘，而说那话之人，也不得其踪。那人念的诗中有稻香村，想是稻香村中人，方能破解，所以将军才把你找来！“


长安城的姜胜

我将剑拿起，此剑空有剑身却无剑壳，突然，我双手将其高举，狠狠折下，剑顺势断为两截！”

“你！”，姜武还未来得及责骂，便已见到从剑身中间落出的纸条。他赶紧拿起纸条念道：“风雨潇潇稻香村，侠客墓中藏异珍，日寇营地灵光显，小岛棚内故人存，五运六气九宫疫，横夭莫救皆作魂，宝器复入江湖路，半世为仙半世人！”

“又让老子解什么谜，头痛头痛！”姜胜也忘了骂我，将纸条丢给我，他自己不管了。我单听姜将军念完诗，心中已经有数，只是想不明白余半仙是如何将这剑流出，又机缘巧合让我得到。


找到苏穆武

救命神药

事件：稻香村前置任务
地点：从冠岛到扬州，最终重回稻香村

再一次来到寇岛，这日寇的营地，我算是熟客了，杀了几个不长眼的，很容易便找到了余半仙！

“昨日我夜观星象，卦上所显乃是他乡遇故知之象。我就知道你要来！孩子，我已等你良久。”

“孩子，还记得陈商么？若没有他的帮助，老朽可早已命丧黄泉。”余半仙稍作停顿，叹了口气。“当年你才离开，村里便兴起了疫病。年轻健壮的都已离去。剩下的若非老弱便是病残，后来陈商大夫不知从何得来毒经一书，上面记载了多种用毒之法与治病之方。而后陈商也终于能按照其上所述制得医治疫症之药，只可惜该药制得之时，村中众人已亡。老朽有幸逃出，可谓是天赐福兮。只可惜，陈商在与老朽逃亡时被董龙追兵所捉，如今毫无音讯，也不知是死是生。村子如今早已不复当年，若你还想回去，我这还有当年陈商留下躲避疫症的配方。陈商当时便说，他日若有人能回村，这配方可是抵御疫病的唯一方式。如今我将配方与你，上面的药材何以取得，你就只能靠自己想办法了。孩子，老朽只能帮你这些了。余下之事，便只能靠你自己了。”

言罢，余半仙便将配方交予了我，只见其上写着：“人生有八苦：生，老，病，死，爱别离，怨长久，求不得，放不下。”

我拿着这配方，一路行到扬州，仍然未能想明白，恐怕只得回谷问师父孙思邈，他是药圣，他若都不知道，恐怕这天下也无人能知了！路过扬州时，似乎有些日子没有见到灵儿了，正好师父他老人家还未曾见过灵儿，心中有了主意，

去了七秀将灵儿接了出来。

要不了半个时辰，便重回了扬州，和灵儿正在说笑，快走到城门时，突然一个老乞丐跑了出来。灵儿正被他吹得天花乱坠，我一手将他拦住，免得他更近一步，“这种话都能信，母猪也能上天了！”



买盘羊角找他就对了

回头就看到灵儿那张愤怒的脸，“我……我当然没说你是母猪！”赔着笑，什么事都是这元翔人搞出来的，我一阵不爽，连忙赶道，“走走走！你这儿没我们要买的东西！”

“不可能，想我元翔人以收集珍宝为已任，总有一样你们需要的！”他说着迫不及待的将包裹中的东西一一拿了出来。九阴真经，降龙十九掌……盘羊角！我见这突然心中一紧，这不正是药方中必须的四种药物之一！但我随即稳住心中的激动，假怒道，“就这些？”

“这些还不够？”

“就这盘羊角，我或许有些兴趣，其他的嘛，自己练着玩吧！”我装着毫不在意，眼角望去，他正咬着牙。

“不想卖，那你就囤着卖高价吧！”我拉着灵儿要走，“好啦，好啦，卖你了！”……

回到清幽万花谷，我急急的领着灵儿，上了三星望月拜见师父。师父接过配方，又低声复述了一遍药名，继而娓娓道来。“这四味药材皆是预防疫症的良药，可除却南板蓝根常有储备，其他均不为常用之药。若要急需，可能就得自己去找了。南板蓝根，老夫这有。杜茎山乃长于山坡，石灰山灌丛或疏林之下，金水镇的应天山一带便有。水贯众乃喜旱，一般长在岩石上，在枫华谷的红叶湖附近应该会有。盘羊角最为难取，此乃宫廷之物，若非达官贵人，一般之人无可得。据老夫所知，扬州城内的元翔人就甚为喜爱收集各类珍稀，他那说不定会有。可他为人奸诈，神出鬼没，能否得到灵药，还得看你运气如何啊！”

我轻声笑道，“师父，这最难取的盘羊角，却在机缘之下，徒儿得到了！”见我拿出从扬州乞丐那里买来的盘羊角，师父果然大喜，甚好！你速去我说之地取来杜茎山和水贯众，师父亲自帮你制药，也好早些救你乡亲出水火之中！

……

师父看到我拿着药归来，显得略微激动，嘴里还不断叨念，“不简单，不简单啊……如今，你可携此药去找稻香村故人余半仙，要他告知你如何重回稻香村了。”

……



面见药王求取救命神药

看到我手中的药，半仙话音有些哽咽，“孩子，果非池中之物啊！现在你已得到了抵抗疫症的奇药，可以重回稻香村了。洛阳风雨镇、扬州再来镇和长安的红衣营地的车夫知道回去的路，你带着药去找他们吧。只是如今，山水依旧在，人面已全非……孩子，可要保重！”

我哪里还敢停留，赶紧将人找齐了，稻香村，那里有我最美好的童年。一想到半仙口中的山水依旧在，人面已全非，我就感到一阵不安！

“车夫兄弟，事出紧急，赶紧送我回稻香村吧！”连他们我也不等了，我到了风雨镇找车夫立即坐车回去！

刚进稻香村，面对眼前的，半仙口中的面目全非，我一阵眩晕……

到处是烧焦的房子，把天都印红了，一路上全是守卫，看着这一切，我有些站不稳，坐在了地上！口里不断地呢喃道，“不会这样的！不会这样的！”

“三根！”，背后在叫我的名字，不用回头，也知道是灵儿，我没有回答，现在的心里，除了痛再无其他！稻香村的现状，她自然也看到了，她轻轻的走到我身边，扶住我颤抖不止的身体。

“怎么会变成这样！”小剑将手中重达几十公斤的霸王枪，狠狠地插进那血红色的土中，他又看到前面正在巡逻的士兵！“X他娘的，又是神策！我去杀了他们！”

“别冲动！”，淡定拦住了他，又看向身后的逍遥，问道，“我们现在应该怎么办？”

逍遥算是我们众人中最稳重沉着的了，却也深深的闭上了眼睛，他脸上扭曲的表情，所有人都知道他心中的痛，并不比我们少一分！

良久他才睁开双眼，说道，“我们要回到村子里去，村民并不一定全部遇害，能救一个，是一个！”

我也缓缓站起来，的确如逍遥所说，乡亲们，或许还有活着的人，等着我们去营救！

腥风血雨稻香村

事件：风雨稻香村
地点：稻香村武林秘境
等级：50

莫雨就站在旁边，在他身旁还有一个人，负手而立，对于周糟的一切，却完全默视。

我们走到他身前，莫雨似乎完全不认识我们了，只是傻傻的问道，“前面诸多危险，你们要帮我吗？”

他身边之人，也终于开口，“你们如此重的杀气，百里之外都能发觉你们的存在，只怕你们未能如愿以偿，却中了他人的诡计！”

我心里道，“百里之外能发现我们，那是何等厉害的存在，这稻香村里怎么会有！”

未多理他，我们并不知道莫雨现在的武功如何，略一商量，先行去将路上的守卫清掉！

（注：一路上的怪最好先清掉，稻香村Boss难度还好，小怪比较厉害！）

骁骑营士卒：会割伤技能，每3秒588血，受外防影响，威胁不大。

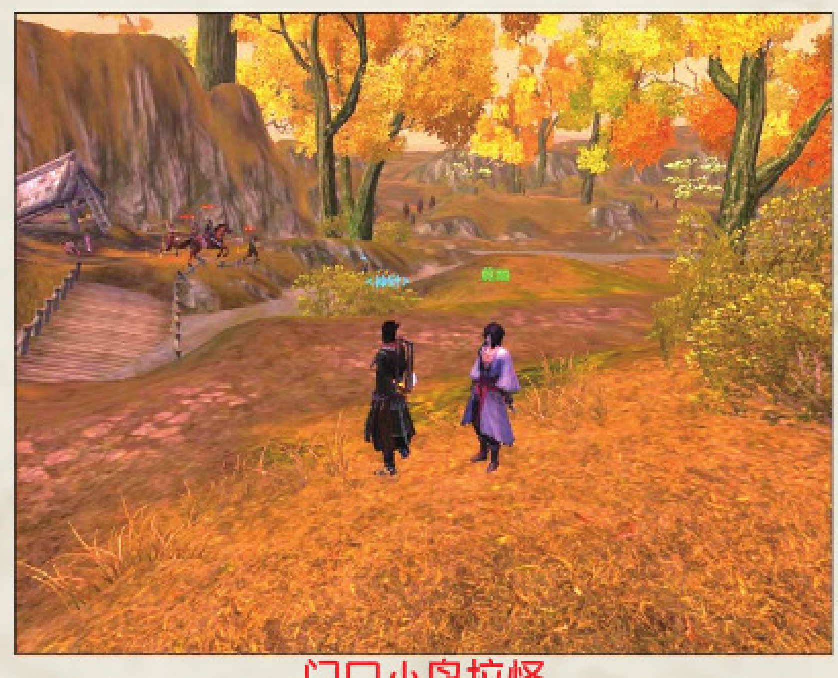
骁骑营刀兵：会走地刀技能，每1秒掉300血，威胁不大。

骁骑营百骑：会小范围AOE技能，伤害不高，但还是建议治疗和远程远离，威胁不大。

骁骑营队正：望醉枪，身法增加40%，每秒回547血，可驱散,威胁不大。

骁骑营典狱官：会一个减少30%外攻招势伤害的DEBUFF，说是阳性内功，但是纯阳的“反本归元”驱散不掉。伤害较高，威胁一般。

将老一殷不为（进村的桥头）前面的怪全数清掉，其他人就站在这里等着，纯阳或其他人去开莫雨！



门口小岛拉怪

莫雨走到一个小岛上，会去救岛上的阮大民，桥头的两个小怪，早已经清掉，开NPC的人只需要提前去将岛上的所有怪给引开就好。引到进村位置背后的一个小潭，水深的地方！

莫雨走到桥头，“这条道路上的防守不免太过薄弱，毛毛不可能在这个方向！”



脱离怪的水潭位置

这时却突然跑出一个人，大声地喊道：“臭小子，大爷我在这里等候多时了！”

殷不为出现，这个Boss有12万血，一共三个技能，蛮熊碎颅击：定身15秒，纯阳“反本归元”可以解除；猛掌气魄：外防提高40%；大压杀：4000左右伤害，受外防影响，正面180度伤害，附带减速50%，持续8秒。

治疗随时注意莫雨的血量，他死了就得重新打，和尚，天策，莫雨杠都可以杠，而且都不会有什么危险，只需要注意如果主T被定了，纯阳得立即解掉，15秒的定身，很容易将Boss的仇恨引到其他人身上。大压杀是扇面攻击，可打断，一般如果莫雨不是主T，死掉都是因为这个技能，只要让殷不为背向其他人即可。



击杀殷不为

沿着路继续清怪，因为莫雨的存在，所以路上的怪都要清掉，否则一会儿让他上来的时候，他自己也会去打他们。过桥之后，就会碰到三人一组的精英巡逻了，分别是骁骑营百骑、十骑长、骑射生。

骑射生：远程兵种，会一个读条技能骑乘穿射，攻击正面直线上所有目标，可被打断。优先击杀。

十骑长：同样会小范围AOE，并且会一个冲锋技能，冲锋的线路上有击倒效果。纯阳可定住百骑，治疗站后方，另外两个由天策和少林击杀，只要不自乱阵脚，大家配合有序，倒是不怎么难的。

将村里的怪神策兵全数清理干净之后，纯阳可以去拿油桶炸掉前面挡路的神策了。

去一个人，把莫雨召来，纯阳算好时间，放好油桶，引怪，开无敌和梯云纵！这里是关键，什么时候引怪，什么时候点油桶，都要把握好，一般是在怪离自己三四尺的时候，扔无敌，立即点油桶，然后所有的活物都死了，当然，如果纯阳的无敌或梯云纵不及时的话，活物里面，也肯定包括他的。列阵在前的所有骁骑营士卒被炸死之后，带着莫雨前进，走上坡他会停下来，因为前面有一阵剑雨，有师兄去尝试过伤害，足足两万八！从右边躲开剑雨，一路跳到我们的出生地！



到老二路线图

剑雨之后，有八个弓箭手，血量3977，全部一起上，群掉！然后向前走，这上面的所有怪都是要清完的，不过优先破





Boss站位图

坏掉的是右手边的两个弓弩，也就4000的血值，但是攻击力很高！

清光所有怪之后，一人去开莫雨，其他的人，两治疗和纯阳上高台，莫雨上来搜寻一番，终于找到毛毛，跟他在一起的，还有很多人，是的，我们不是一个人在战斗！

毛毛、陈月等人一起出来之后，老二肖童也会出现。肖童有几个技能，但都威胁不大。七荒黑牙：每秒内力减少200点，当气血量少于50%，黑牙将爆发大量毒伤害，基本上不可能存在主T的血降到一半以下的情况，无视之；服蛇毒咬：每层每3秒270点毒伤害；中毒：每秒15点内功伤害。

当肖童血降到50000时，会第一次无敌，并且召唤大量小蛇，这也是治疗提前上高台的原因，红蛇靠近肖童，会为他疗伤回血，绿蛇是普通外功攻击，威胁都不大，全部杀掉即可。第二次无敌，是她血降到25000的时候，重复以上过程。然而就快将她打败时，肖童却将我们所有人都定住了。

“你们竟然把老娘弄得如此狼狈，你们都给我记住！”

“小雨，过来的那个女孩是谁？”毛毛突然看到肖童身后，缓缓走过来一个女孩。她什么话也没说，直接将手中的伞向肖童击去。肖童还未反应过来，只来得及说声“呃啊……你这个臭丫头，是……北天药宗的……！”整个人便倒了下去。

这里注意，新手的时候，有个隐藏成就，跳上山后的亭顶，若是错过的，可以在这里完成。也就是学蹑云逐月一重那任务，完成之后，再依着栈道往后跳，即可！

莫雨、毛毛、浩气盟的两个MM，加上刚才出手杀掉肖童的陈月MM，以及我们五个，一行人浩浩荡荡正要继续前行，大海师父却从旁边屋后跑了出来，“我知道出去的路，跟我来！”



隐藏成就位置

十年不见的大海师父啊，我还依稀记得，教我们回风落叶，和猛虎下山的那些情景，也是您教我们学会提气踏云，我两眼有些含泪，可是怎么还是那么胖……

跟着师父一起下山，路上的小猪小果子狸之类的，自然不劳师父动手，全部清掉。

（注：如果不清掉它们，大海师父会跑去打，然后又走回到原位慢慢地走，为了大家宝贵的时间，先行一步，清掉所有的活物吧。）

走了没多久，突然从远处传来一阵箫声，莫雨大喊，“小心，有敌情！”

突然大海师父便向莫雨冲了过去！

大海师父：回风落叶，对当前目标造成3500～4000的物理伤害，施放间隔10秒；猛虎下山：使用后外功攻击大增，不过只持续几秒；击退目标10尺，使目标仇恨下降，并有2秒短暂的不能行动时间。

师父领进门，修行在个人，这句话果然不假，这回风落叶、猛虎下山，我们自然都会，但从师父手中打出来，就是不一样！这里如果T强力，可以自己扛，其实都做输出最好。毛毛简单，就是一个最完美的T，他的仇恨拉得不是一般的稳。

大海师父有20万的血，打到剩5万的时候，他突然醒过来。

“啊……我这是怎么了，可恶，刚才发生了什么事？”他似乎突然感觉到了什么，向着一棵大树大声喊道，“出来吧！藏了这么久，你的操纵术已经解除了！虹霞贯空！”

果然，从树后出来一个家伙，“没想到他们也能把你打败，看你也就这两下子！”

大海师父没有理他，回头向我们说道，“这家伙交给我吧，你们拿着这些东西快走！”

（注：关掉自动拾取，让队长去捡了东西，发图出来，谁要谁去拿！这个是不用ROLL点的！）

远处还有些骁骑营的神策兵：“他们跑不了多远的，给我搜！”

“该死，哪来的这么多追兵！”大海师父回头看了那些神策兵一眼，急道。

“喂，很久不见，没想到你们先到一步！”来的人竟是李复公子和秋叶青姑娘。

“啊，李复，你来得正好，那边的追兵很棘手。”

和大海师父正在对打的瓦哈罗却笑道，“哼，来几个也是一



唤醒大海师父



样！”说完却不免头上直冒汗！

“李大哥，我也来帮忙吧！”毛毛正要跑去帮忙李复，秋叶青却道，“不要出手，赶来这里的追兵，应该不只这些，你们还是先走为上！”

李复公子却把我招过去，对我言道：“其实从你离开稻香村之



后，我就一直很注意你的事情，当然也不可能无时无刻，自从你离开村后，多行侠义，做了不少帮助民生的事情。虽然不时稍有处事不宜，或是过于武力，但也不失大义，虽不称一代大侠，也算得上我们中原，了不起的侠客了。此番我书信于你，让你赶回此地，也是因为见你不失侠义之风，值得信赖才……”

“什么书信？我不曾见得啊？”

“什么！你没有见到我的书信，难道……算了，这件事必有水落石出之时，当务之急，是告诉你这里发生的事情。”

“你将董虎杀死之后，江湖上的消息散播得很快，十二连环坞当然也不可能不清楚这件事。听说他的兄弟董豹的死也与你有关，十二连环坞早已对你下了诛杀令，见你便格杀勿论。尤其是董虎的大哥董龙，此人更是对你恨之入骨，而且此人恶名昭彰，比他两个兄弟要狡猾很多。稻香村变成这样虽然并非他所为，亦关他所为，十二连环坞和叛军勾结也是他从中唆使。即便这样，董龙若为寻仇而来，定会带来很多十二连环坞的贼人；但是你可以看到，呆在这里的到处都是叛军，你不觉得此事另有蹊跷吗？”

李复公子，顿了顿，又说道，“刚才我进村的时候，从一个叛军嘴里得知，他们之所以来这荒废的村庄，是为了找一件东西！”

“一件东西，是什么？”

“这里的大侠墓是为谁而立，你应该知道的吧。你可知为何十二连环坞当初要派董虎等人马来此进犯这个毫无价值的小村？当然不可能为了一点点鸡毛蒜皮的粮食……不错！唐简，唐大盟主的大名在江湖上人人如雷贯耳。他们要找的就是唐简生前留下的两本武功秘笈和一把剑！本来因为之前十二连环坞追杀唐简和公……，攻打这个村子，只有他们里面极少的人知道这个宝藏的存在，但是这些人基本上都死在了唐简的剑下，唐简之死震惊江湖，而他的上层武功由来成为了众多武林人士口口相传的话题，甚至有人认为只要得到这些东西就能一跃成为武林盟主！其中以十二连环坞的宫敖最为无耳，他脸皮最厚。他先下令在中原各地大势搜寻这个宝藏的下落。其他各个门派也多少有些无耻之徒暗中窥探，但



是绝大多数江湖中人并非知其缘由。而叛军这次来到这，也是不打自招，董龙那个小人，定是将此秘密泄露给了叛军里的人，具体是谁我还不太清楚，不过这些叛军的头目应该知其一二。”

“原来如此，那知道宝藏的人都死了吗？”

“这个……我就不得而知了，不过就现在的状况来看，十二连环坞和叛军方面应该还没有得到宝藏，不然他们一不会胡乱抓了那边那位小兄弟想问个究竟。这些叛军大概是一个月前到达村子的，在这之前，村子就没有什么人在了，所以大多数村民应该还是比较安全的，你也不必过分担心他们会被叛军抓去。虽然我知道这些事情，但是我也不清楚唐盟主遗物的下落，事到如今，宝藏的事可能只有这里的刘洋老村长比较清楚了。刘村长是唯一一个见过唐简最后一面的人，可惜现在他下落不明……如果你能再见到村长，就可以问问他。我之所以让你赶回来告诉你这些秘密，因为我相信以你的为人，定能助我一臂之力。”

“非常感激李兄将此事告知，那我现在应该怎么做？”

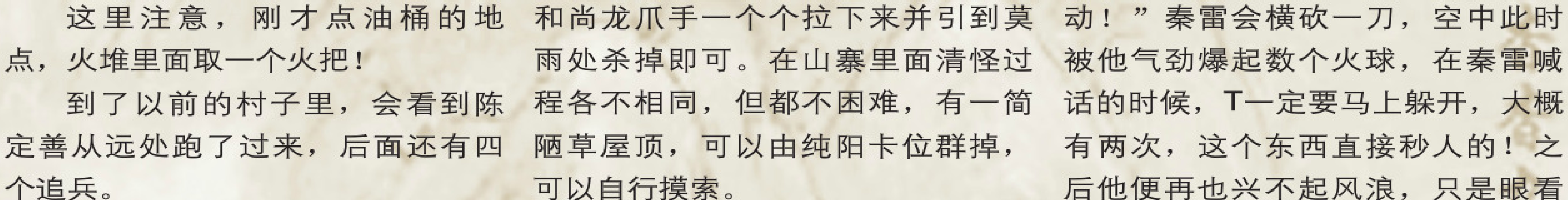
“远水不解近渴，一个小村庄，江湖几人能过问？而那几个倭国人之事，也很让我担忧。派军的援军估计要不了多长时间就会赶来，你现在要做的，就是保护毛毛他们离开这里，尤其是那个小姑娘。还有，就是去找唐门的唐无影，此人可靠，你让他通知唐门，叫他们提防狼牙的家伙。”

“好，我一定不负所托！”

“狼牙的家伙一旦知道了唐大侠遗物的事就不会罢手的，以他们的做法，虽然不会当面去找唐门的麻烦，不过也不能掉以轻心；唐门门规不允许相信门外人的话，不过唐无影应该认识我的笔迹，你把这封信交给他，他看过后便知如何处置，这封信除了唐无影以外，不能交给其他唐门的人！。”

李复只来得说最后的话，“你们一定要活着出去，你们的性命，不止是你们自己的东西。”

不及顾他们安危，带着李复的嘱托，我们只好带着毛毛等人离开。



这里注意，刚才点油桶的地点，火堆里面取一个火把！

到了以前的村子里，会看到陈定善从远处跑了过来，后面还有四个追兵。

毛毛奇道，“陈师傅不是去了太衡山吗？为什么回来了？”

这时后面追兵也追上来了，“他在那儿，别让他跑了。”

“老虎不发威，把我当病猫啊！几条杂鱼！”

“得快帮他！”，毛毛喊着，已经冲了过去。

解决之后，陈师傅拍拍双手说道，“你们走吧，我实在不愿离开这村子，你们有武器什么的坏了，我可以帮你们维修！”

修了一身装备，一路护送着毛毛和莫雨，还有陈月MM到了刚才老一的桥头，正好看到远处来了一辆马车，将守着马车的两个守卫杀掉，刚才拿的火把就有用了，站远一些把马车点燃，然后它就会向神策军冲去，全数死光！

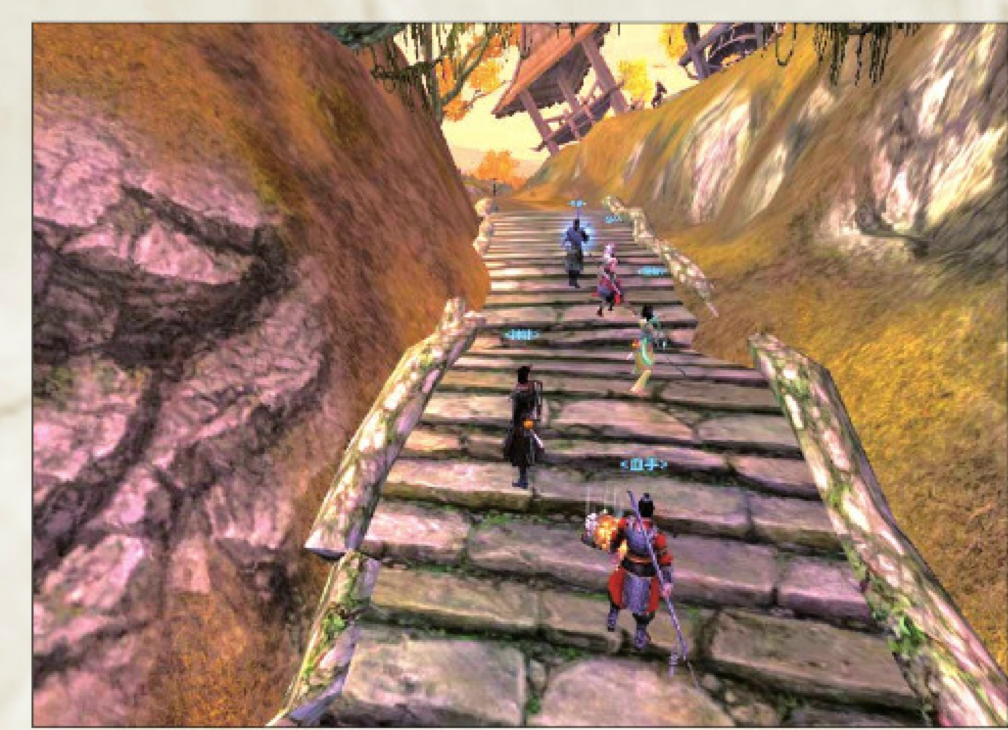
然后会从我们的入口处，又开来一辆马车！肩负了保护莫雨和毛毛出村的重任，自然不能让他们涉险，这里天策和纯阳上前为佳，天策自前面引掉巡逻和路上的小怪，纯阳负责后面放生太极减速，大概自己跑到离马车十尺左右位置的时候，让队友点烧马车，纯阳适时的放无敌，帮自己和天策保命，再梯云纵即可。和队友商量好，到位置就点火马车。

带着莫雨毛毛和众人一起前进，到了以前新手时董虎所在的山寨位置，那上面站着数名弓箭手，和尚龙爪手一个个拉下来并引到莫雨处杀掉即可。在山寨里面清怪过程各不相同，但都不困难，有一简陋草屋顶，可以由纯阳卡位群掉，可以自行摸索。



点燃马车

走进去，莫雨见前方，一个拿着一把巨刀的人守在出口。莫雨试着问道，“前面何人！”



老四引怪图

“我早知道你们想从这里离开，来吧！做我的刀下亡魂！”

毛毛急道，“即便是陷阱又如何，你这个混蛋！”

“他们的目的果然是唐简留下的遗物！”，陈月MM轻声说道，别人没在意，我却心奇，据李复公子所说，知道这个秘密的人江湖上也没几个，这陈月又如何知道？

秦雷，血量13万，积气法门：外攻强度提高50%，剑纯吞日月可驱散，万花应该也能驱散。如果老四没有这个BUFF，以及躲好大招，他是杀不了人的；暗狼爪袭：定身9秒，不可解；心眼泯灭：受到所有伤害减少75%，可打断。

对Boss了解了，剩下的就看配合了，该打断的打断，击杀他并不是难事，治疗和纯阳按例站房顶上，以免被秦雷的贪狼刀气劲给伤到，中间当秦雷大声喊道：“尝尝我的贪狼刀吧！小子！”，莫雨也会大声喊道：“你们小心，有很强的内力流动！”秦雷会横砍一刀，空中此时被他气劲爆起数个火球，在秦雷喊话的时候，T一定要马上躲开，大概有两次，这个东西直接秒人的！之后他便再也兴不起风浪，只是眼看就要击杀，他却又将我们所有人定住了！

“不能动弹了……”

“可恶！”

“哈哈哈，怎么样！不能动了吧，你们怎么可能敌得过我！”眼睁睁看着他就要逃走，我们却别无办法。突然，背后出来一人，竟是在进村的时候，站在莫雨旁边的那个奇怪的人。

“来人是谁！”秦雷看着缓缓走过来的人，奇道。数十个神策兵围上去，却在他一招之下尽数被秒。

“一个快死的人，知道这些也没什么用了！”他动了，又或者没动，只见秦雷瞪圆了双眼。

“残尘逸流剑，你……你是王……”生命走到尽头，已经不允许他说出真相。



击杀秦雷

“你能看出我的剑招，看来有资格死在我的剑下！”没再看他，回头看向莫雨，却多了些温柔，“你们应该都能够动了吧！”

毛毛活动了几下筋骨，说道，“谢谢前辈！”陈月也道：“谢谢！”

只有莫雨，却毫不领情，“哼！”，王遗风却并不在意……

稻香村，我还会回来吗？但很显然，唐简的遗物，还会造成江湖无止境的撕杀！

天子峰上奇人多

事件：探索天子峰，了解各个Boss的真实身事
地点：天子峰武林秘境
等级：60

司马元：“此番我等奉命前来南屏山实与天子峰有关。据闻有些心术不正的江湖人士正准备潜入天子峰，妄图得到当年方乾方大侠刻在崖壁上的武功秘笈。我们谷主和这位方大侠颇有渊源，不忍这份秘笈被江湖宵小所得，故派我等前来保护秘笈，待到合适时机再向江湖各门派开放。”

当年剑圣与方乾相约于天子峰一比高下，分别进行了剑术、拳脚、棋艺、轻功、内力等武功的切磋，最后在天子峰之巅的决战中方乾败给了剑圣半招。方乾虽然战败，但败得并不甘心，故在天子峰绝壁之上刻下了自己对剑圣武功的破解之法，以此来证明并不是自己技不如人，更希望能有后人学会自己的武功来打败剑圣，以雪前耻。

虽事隔多年，但当年二人比武所留下的痕迹仍清晰可见，引来无数江湖人士聚集在天子峰之上研习武学，希望能从这些遗迹中参透得一招半式上乘武学。

天子峰是玩家拜别师门必须过的最后一道考验，只有通过了这道考验，玩家才能在浩气盟或者恶人谷里学习到非本门派的武功。

下面就让我来为大家讲述天子峰各位Boss的“奇特”身事和击杀心得吧。

姓名：柳随风
性别：男
年龄：20左右
身份：纯阳弟子，江湖公敌
性格：孤傲、冷静、独断独行
嗜好：与江湖为敌
武器：单手剑。

人物现实背景：在第一次封测的时代，是纯阳横扫天下的年代，那时候纯阳技能“七星拱瑞”的定身效果并没有缩减，可以无限定身，且不会回血。柳随风正是当时一个极端的代表，专门诛杀小号，定身大号。后来也因此人诛杀天策小号引发了枫华谷电信服务器纯阳与天策的大战，成为了武林公敌。再后来柳大侠以杀尽天下人妖为己任，坚信玩七秀的都是人妖，宁可杀错一千不可放过一个，逢七秀必杀，从此一举成名。由于柳大侠的“疯狂杀戮“，让制作组正视了”七星拱瑞“的效果问题和重新评估纯阳在PK方面的爆发能力，从而有了纯阳后来的几次重大更新。柳随风虽深受很多七秀玩家的痛恨，但毫无疑问柳随风热爱《剑网3》，热爱并成功扮演自己的角色，凭借他突出的行径和技术，把当时纯阳在平衡性方面的不足充分地表现了出来。作为纯阳曾经称霸武林的代表，柳随风三个字已永久成为《剑网3》的一种符号了。


击杀柳随风

人物游戏背景：武功虽不达上乘，但深得纯阳武学之精髓，一招“七星拱瑞”发挥得淋漓尽致，无数高手败于此招，被定身良久而无可奈何。此后更成功引发了纯阳与天策的大战，一时之间成为武林公敌，为躲避仇家的追杀，现藏身于奕剑峰之中。

柳随风其人其事：他是江湖闻名的纯阳弟子，翩翩少年，白衣如雪，迎风而立，动如脱兔，静如处子，万人瞩目之中从容面对各派高手围剿，一招“七星拱瑞”，全身而退。能如此集潇洒与杀气于一身的唯有柳随风。关于他，江湖中已有很多传说：随风鸣剑，寒气逼人，映人毛发，出手时剑光一卷，如星雨银河，对手已是无法动弹，任人宰割，而如霜雪般的剑刃之上却滴血未沾，人已随风而去。

Boss击杀攻略：路上的和尚、道姑、万花之类，都是真人姓名，是某次论坛活动，从玩家那里召集而来，不过很“杯具”的，要全数被清杀就对了。来到柳某人之前，将一直不停走动和说话的和尚、师太先杀掉，否则打柳随风的时候，他们会直奔而来，特别是师太恐怖的攻击力，足够灭团了。

被定住的砍头三人组直接无视，从旁边绕道，以倒在旁边的大树为界，进去就会引到柳随风，两个T可以进去，治疗和纯阳站树上就行。柳随风有三个技能，配合着打断他的七星和四象，一个定身，一个攻击极高，最后会有凌太虚，打断速度杀掉。

而后从后面的小径直上，三两站一起的神策兵，老对手了，杀之毫不犹豫。只是后面的弓箭手，足有六个之多，不可冒进，用和尚龙爪手一个个抓过来杀掉。再往前进，便到了会武峰，从山石处一跃而下，展现于眼前的，竟是一座巨大的象棋棋局，帅方车马炮士卒皆少一半，连气血，攻击防御也都少半，似乎正被神策所领的将方耍着玩。



姓名： 尉迟九俊
性别： 男
年龄： 28
身份： 天策天字营教尉
性格： 勇猛，正义
嗜好： 没有特殊的嗜好，上阵杀敌是军人唯一的存在。
武器： 长枪

人物现实背景： 尉迟九俊，也许玩家并不太清楚其人其事。有很多“剑三”的兄弟每天都在玩自己的游戏，作为一名平凡的玩家，去亲身体会玩家的感受，寻找BUG，留意着玩家们的一言一语。尉迟九俊正是其中之一，他是技能组的一位兄弟，“剑三”组里数一数二的天策高手，封1时期天策YD风骚流的发明者。他每天晚上都会花费不少时间在洛阳门口观察玩家们插旗比武，仔细记录每一个细节和每一场不同门派间的胜负，评估每个参与决斗的玩家的操作水平和不同门派间的胜负比例。正是这样的坚持，“剑三”在平衡性方面正在不断地进步。——没看懂么，嗯，简单的说，他是一位敬业的“剑三”技能组策划兼普通玩家。

人物游戏背景： 天策高手，武学修为已在江湖一流高手之列。但一人之武学再高也不过可敌十人，要成为真正的万人敌必须研习兵法，深谙排兵布阵之术。当年剑圣与方乾在会武峰比试拳脚，留下了很多巨大的拳印、掌印，看似凌乱，但又隐约有规律可循。尉迟九骏认定其中必定隐藏着上乘兵法，固与少数志同道合的天策兄弟前往会武峰。但在会武峰之上遭遇了神策军都统孙敬萧和他统领的神策天峰营……

姓名： 孙敬萧
性别： 男
年龄： 30
身份： 神策天峰营都统
性格： 嗜杀，野蛮
嗜好： 专研武学，兵法
武器： 大刀

人物游戏背景： 他是神策将领孙敬德的弟弟，嗜武成性，听闻会武峰之上藏有上乘兵法，私自离开，带领神策天峰营前往会武峰练兵，不巧碰上了尉迟九俊的天子营，一场硬仗之后，天子营因寡不敌众惨败，损兵折将。孙敬萧更将尉迟九俊和他的兵士软禁，留待对练之用。


打孙敬萧的各个站位点

Boss击杀攻略： 治疗上己方炮台顶端，或者跳上尉迟九俊旁边的旗杆顶端，随便两人去对方炮台。


击杀孙敬萧

开始棋局之后，若对方炮台不打掉，只要进入攻击状态，就将无敌，所以必须要有人先行站到炮台位置将炮台灭掉。纯阳可站炮台顶端群攻，小卒子和马士相必然不可能用轻功上炮台，仇恨都在纯阳身上，其他人跟着打就行。

清完之后，对方的车会开过来，到处乱撞，这里可以不用管，也没见他撞掉谁多少血，原本是要打爆车之后，孙敬萧才会慢慢走过来，等不及可以一个人过去将他引到尉迟九俊面前，一起杀掉。注意保护尉迟九俊，不要让他死了，如果他死了，整个棋局当然就结束了。

队伍继续前进，到弈棋峰并没有几个人。

姓名： 李尧
性别： 男
年龄： 23
身份： 万花高手
性格： 内敛，与世无争
嗜好： 专研棋艺
武器： 笔

人物现实背景： 李尧并非真实的玩家，但他的出名程度并不比第一次封测中任何一位著名玩家低。《落花辞》是第一部由玩家制作并获得官方宣传的玩家视频，这部作品感动了无数玩家，给予了“剑网3”研发人员很大的鼓舞。也就是由于这部视频，其中李尧的形象成为了万花弟子的一个代表，吸引了很多玩家修炼万花这个门派。

人物游戏背景： “我第一次看到沐心的时候，是在惊蛰那天。万花谷的惊蛰，总是会下雨，她一袭白衣出现在我面前，一时间，我竟将她看成翩然而至的白鹤。后来才知道，她其实是初春的白雪，不适时宜的朦胧而美好。”——经历了太多的变故之后，李尧一心远离江湖，与友人隐居在奕棋峰之上，潜心专研棋艺。

游戏任务背景： 万花谷从来不下雪……一首《落花辞》，魂断多少佳人梦，该说他痴情？绝情？他杀了



那少年，只因他对少年的至爱一见钟情，只因少年不识情深意重，只因……他有无数的理由，却总是骗不过自己，沐心相思而逝，他却只能将一身，埋藏于棋艺之中，我想起离开万花谷时，僧一行师叔对我说的话：“拜于万花门下者，多是为世间沧桑所累。或为情困，或求不得，心灰意冷之际选择在此隐居。李尧也是一样，多年前那个名为沐心的女子离去之后，他便一心沉迷于棋艺，他本是王积薪之徒，对棋道甚有天赋。从此之后，他几乎不吃不睡苦心钻研棋艺，闭关七七四十九天之后如走火入魔一般，说从棋艺中领悟了天道，但只差一步，于是夺走了王兄的天心残局棋谱，接着在江湖上销声匿迹。那天心图谱不仅是一张棋谱残页，还暗藏秘密，关系到我派的兴亡，王兄将其绘出后就一直由东方谷主收藏。若不能夺回，恐有后患。”

Boss击杀攻略：面对李尧的棋局，如果都会下围棋的话，会轻松许多，此棋局遵循极简单的围棋规则，四子围杀，因为黑子会不断复活，并且能将白子杀掉后置换，所以都得速度，杀掉黑子后会捡取碎片，可以与周围的四个阿甘交换白子放置碎掉的黑子之上，阻止黑子的复活，当整个棋面全部都是白子的时候，过关。即便不会下围棋，一颗一颗的摆，也很容易过关。棋局好破，对李尧的心伤，却是无能为力了。


棋局

姓名：玄悲
性别：男
年龄：32
身份：少林“高手”
性格：坚毅，不败的意志
嗜好：和江湖高手比武
武器：长棍

人物现实背景：少林一直是个备受玩家“冷落“的门派，根据少林技能原设计者的说法，少林会在以后变得非常强大。但在第一次封闭测试的时期，玩家体验有限，未能体会少林后期的强大。毫无疑问在那个年代，少林是个PK很弱的门派，备受其他门派的欺负。在论坛上，少林玩家怨声载道。但是，却有一位玩家依然坚持热爱着少林这个门派，不断钻研少林技能，并和其他师兄弟分享PK技巧，虽然战绩惨不忍睹，但这份不屈不饶的精神非常值得学习，向玄悲同志致敬！

人物游戏背景：要赢得世人的尊重，不一定要武功盖世，力压群雄。当一个人能够屡战屡败，屡败屡战也能达到相同的效果。玄悲的存在充分证明了这一点，不管战败多少次，仍坚信少林会有胜利的一天！大家知道可以战胜玄悲，但无法战胜他不败的意志！为了提升实力，玄悲不惜千里迢迢赶赴奕气林修炼上乘内功。现实是残酷的，钢铁的意志也有消亡的一日，玄悲需要也帮助。

Boss击杀攻略：从弈棋峰到弈气峰，中间有座吊桥，杀掉守在桥头的弟子，只要一上吊桥，对面就会过来两名弟子相拦，如果T不够强的话，老实的打过去吧，两个少林弟子


玄悲大师

是会源源不断的跑过来阻挡我们，不过是非精英，桥上还有两个精英守卫，推过去可能会费些时间，如果T足够强劲，不用管中间的小怪，直接带着所有人直奔对方桥头，然后群杀掉即可。

玄悲大师本身就是一个茶几，上面摆满了“杯具”，而且是满到摆不下的那种。进了玄悲大师的地盘，帮他打败四大门派的高手，他会感动得泪流满面的。玄悲大师会少林各种技能，需要注意的就两个，一是横扫六合，所以治疗和纯阳站远一些即可，也可减少治疗压力。二就是悲剧的龙爪手，龙爪手有百分之八十的情况是抓七秀——这让几乎所有人都会相信少林和七秀绝对是有奸情的……

姓名：陌香
性别：女
年龄：18
身份：七秀高手
性格：敏感，多情
嗜好：未知
武器：双剑

人物现实背景：和李尧一样，陌香同为《落花辞》的主角，也是非真实的玩家。也许是“剑网3”研发人员中的宅男太多，充满了宅男腐女的怨念，“剑网3”的故事中一般有情人终难成眷属，七秀弟子更是如此。由于一些不为人知的经历，李尧最终和陌香分开了。





陌香

人物游戏背景：也许是上天的捉弄，七秀女子的感情路上总是充满了坎坷。经历了无数的风风雨雨，陌香已感觉身心疲惫，不想再被儿女私情所困，从此隐居在天梯之上，潜修武学。陌香的经历在七秀之中并非特殊，相同的遭遇令不少七秀弟子对陌香的想法产生共鸣，于是追随陌香师姐，陪同左右。

仍然一首落花辞，不断谱写着悲剧，谁也不知道陌香为何在与别人的结婚当日，还期待着李尧能娶她。我们甚至根本不知道她和他之间发生过什么，但不可否认的是，他们必然有曾经，而且她为他心伤，忘忧之药天底下只有一付，虽然并不知道是否能够救得了沐心，她却并不愿意给他一试的机会。或许他负她的，实在太多。没有人可以去责备陌香，她做了任何事，我们有的仍然只有同情……

Boss击杀攻略：跳山吧，经历过梅花柱的考验后，少林弟子在这里应该毫无难度，但其他人就难说了，在这石梯之中掉下去摔死的，可是数不过来的。大多数的石梯二段跳就能过去，只有三个地方需要扶摇，其中有一个已经远到必须扶摇加蹑云逐月才能跳过去。路上三个七秀弟子，就站在原地远程杀，她们都会推人，如此高的地方，你应该能了解被推下去的后果了吧。

这孤独石峰之上，所站的皆为怨女，倒是有些不忍心打……

打陌香肯定比跳石梯容易些，周围会刷三个七秀弟子，想必也是为情所困，才来此地深修，我们算是打扰了。刷出来的三个都杀掉，她们有些会攻击治疗，有些会给陌香回血，倒是情深意重……

姓名：方宇谦
性别：男
年龄：35
身份：方乾的书童
性格：稳重
嗜好：专研武术，以武会友
武器：单手剑

人物游戏背景：方宇谦年少时得遇方乾，后跟随他游走四方，是唯一亲历过当年一战的人。如今从海外归来，居住在天子峰，研习老师当年的武学，希望能够击败剑圣，并在此收揽了很多武学之士，欢迎武艺高强的江湖人士前往切磋。

Boss击杀攻略：现在才到达真正的天子峰，天子峰的主人，甚至是侠客岛中人，也是六人中唯一的"海龟"。这里对站位基本无要求，T将海龟同学引到角落，治疗站旁边即可。准备引剑的纯阳，站到平台中间去，打不了多久，当海龟11万血的时候，就会出现四把巨剑，移动速度缓慢，但每碰到人一次，就有1500左右的伤害。纯阳带着四把剑绕圈跑，不要让它们碰到治疗即可。这里比较要注意的是，不管纯阳剩多少血，哪怕他死，治疗都不要给他加血！如果纯阳死了，和尚可以跑去万佛朝宗继续带着剑跑。当打到50000血的时候，"海龟"才显示出他真正的实力——全屏攻击流星剑雨，要在他刚放的时候，立即跑到他身边，他身边的剑雨是最少的。当"海龟"临死的时候，会有几把剑落下来，可能会自爆，这一爆往往会爆死好几个人。纯阳扔个无敌，不会浪费的。



流星剑雨



引开四把巨剑

天子峰的后方，有一处深崖，跳下去，还有，继续跳，跟着另一座吊桥，就能走出副本了！

你说什么？在天子峰入口不仅有红衣教，还发现一刀流的踪迹？一个令人发指的邪教，一群无恶不作的倭寇，居然也敢觊觎我中原武学？

天子峰，以后还会给我们更大的惊喜吗？



出副本路线图

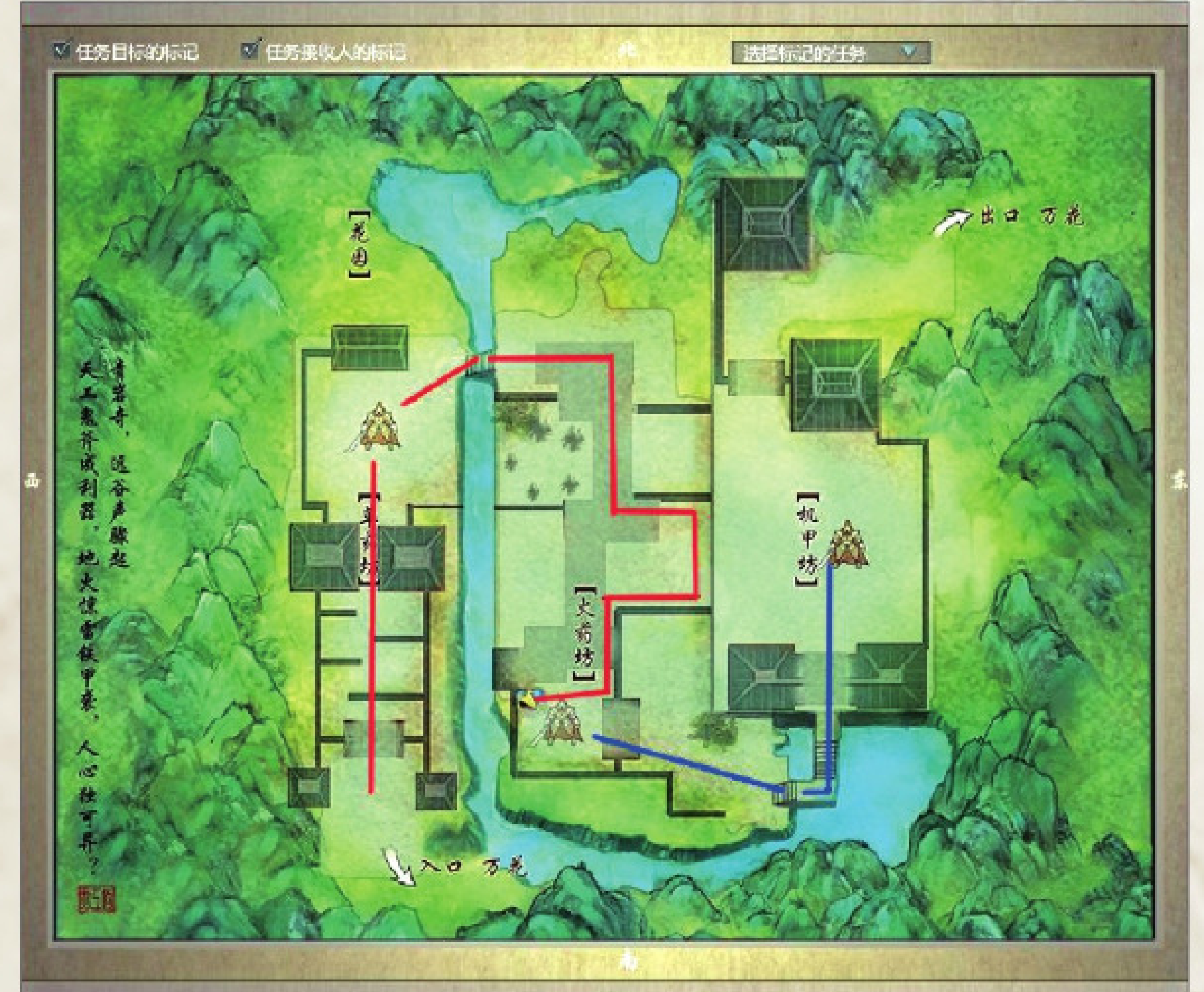
战号蓦然吹声起

——高级英雄武林秘境全攻略

英雄秘境天工坊

司徒一一逃走后，无人照看的天工坊逐渐荒废。方鹤影不甘心失败，联合天一教，暗中召回司徒一一，把天工坊变成一块死地。往昔机关林立，暗器丛生的天工坊成为天一教炼制尸人的毒池。石板路上绽放着沾满毒液的花朵，狰狞吊诡的面孔层出不穷。而司徒一一更是将机关和毒物合为一体，天工巧匠变成了绝顶怪物，弥漫着毒液和各种机关的天工坊愈加恐怖。

现在的天工坊全称叫英雄天工坊，而因为“剑三”本身的设定问题，也就是说玩家等级20到40这个阶段太快，使很多人都忽略了20级天工坊告诉我们的一切。五个英雄本都是因为种种原因产生了变故，除了无盐岛之外，其他四个副本，很多人恐怕都是到了之前的公测封顶等级50之后才去玩的，甚至有人根本就没有去过天工坊，其实司徒一一是我们亲手赶走的，我们破坏了他还在建造中的机甲兽，并且使他最后慌忙逃走，把一切都留在了天工坊之内。



英雄天工坊路线图


治疗跳高台图

在前面写的天工坊攻略中，虽然也有部分背景，但其实并没有完全，单是天工坊本身的故事线就有几条，这也算是一种无奈吧……

天工坊仍然是原来的天工坊，连攻略路线都变化得不多，只是从原来的方家大院，都变成了尸人的领地。

这些尸怪有一定机率掉落各种高级配方和珍贵材料，所以玩家现在并不怎么排斥清进去，到老一不乱引到小怪，不会有任何问题。到了老一



平台，必须将所有月冥尸全清掉。老一四肢体大，头脑简单是必须的，名字叫怨灵魔尸，名字挺霸气。

魔尸每少掉6万血就会召一群小弟来帮忙，如果刚才平台的怪没有清，这些月冥尸也会全部被召来。它总共有18万血，所以会招两群。这些小僵尸的仇恨都在治疗身上，而它们不会轻功，所以纯阳同治疗一起在高台上隔空打牛，很轻松。

大毒尸每次普通攻击是1500左右，每5次普攻会有一次双手猛击，大概是3500左右。其余就只有一个杀戳状态，每层叠加百分之十的攻击。如果队伍攻击不足，叠到10层以上，就相当危险了。这里洗髓和尚杠他是最好的，即便10层以上杠下来也轻松，万佛朝宗的减伤百分之四十，无相决，五层立地，还



击杀怨灵魔尸

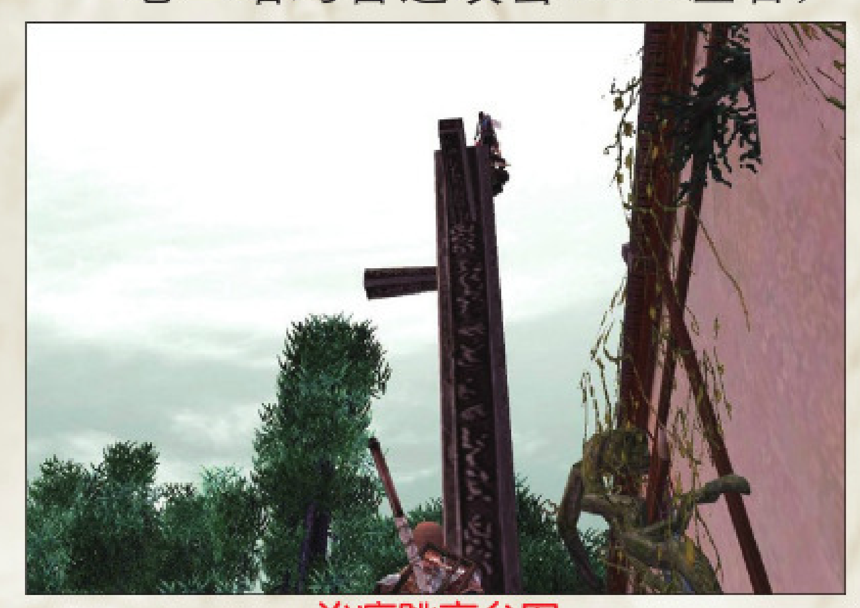
有本身被攻击所造成的防御叠加，再配合上万花的春泥……如果是天策的话，最好能在10层之后开山开虎，一般能够杀死他。

因为扶摇的存在，又因为副本中的这些毒尸们都不会轻功，所以造就了治疗站高台的绝对安全，即使不跳高台，出小怪的时候，纯阳拉着四只小怪群掉也不会造成什么威胁，只需要注意小怪会给纯阳一个每3秒减血2000左右的持续伤害，别让纯阳挂掉。

然后可以用任何方法走到老二那里，二十级天工坊的路线仍然是可用的，其实是条条大道通罗马。至于打怪的多寡，因为小怪可以掉配方，而配方往往又很值钱，所以也不是那么重要。路上需要注意的是，有一个天一教卫士长30000血，身边跟着4只10000血的小弟，如果不先打死他，那些小弟是永远打不死的。

老二也有个很高的木杆可以跳。

老二塔玛普通攻击1000左右，



治疗跳高台图

单体传染病毒持续伤血，800每秒，还带一个扇面BUFF，使主T威胁值降为零。他身边有4只小怪，群掉没难度，和尚和天策最好是一个站他正面，一个站背面。站在高台下面烛台旁边，且同时拉仇恨，只要不使他跑向治疗和纯阳就好。因为纯阳和治疗都站在高台上，所以如果Boss长时间攻击不到他们，就会脱离战斗，只得重打了。

老二召的小弟并不怎么厉害，纯阳要随时注意清自己的仇恨，因为有高台的缘故，老二和老一一样简单。

如果说靠站高台胜之不武，那么站地面和他火拼其实也不困难，只是塔玛清掉主T的仇恨之后，很可能不是找副T，而是找治疗的麻烦。这时和尚或天策第一时间重建仇恨拉回来就好，天策有定军，和尚有万佛朝宗，留在危急关头用就行。

要说威胁，塔玛的持伤更具威胁，因为有两次都是，把他杀死之后，治疗完全放松下来，根本没注意T身上还有DEBUFF，甚至T自己也没注意，就这样冤屈的死掉了。



击杀塔玛

过了火药坊，后面就是久违的机甲坊了。机甲龙也变成了终极机甲龙，果然更加厉害，有个扇面群攻技能，治疗如果不注意，很容易死在它手上。和尚或天策拉他的时候，都最好让他背对其他人……

一路杀到司徒一一，平台还是那个平台，但现在却是更厉害的司徒一一来面对我们，再也不是那个见到二十级的我们，也只得逃走的他了。



天策拉机甲龙



击杀司徒一一

不管他胆小，还是变得厉害，我们仍然要将他击杀，在他周围有三只机甲龙，似乎处于沉睡状态。和尚上前，将司徒一一拉到平台右下角，其他人也迅速上台，在他背后攻击和加血。司徒一一每少四分之一血，就会激活一个机甲龙，天策去拉住，并迅速杀掉，然后到他还剩百分之二十五血量的时候，震天甲士登场。这里天策必须第一时间拉住，并且让他背对任何人，他会一个群体击倒技能，很容易造成灭团。

英雄秘境三才阵

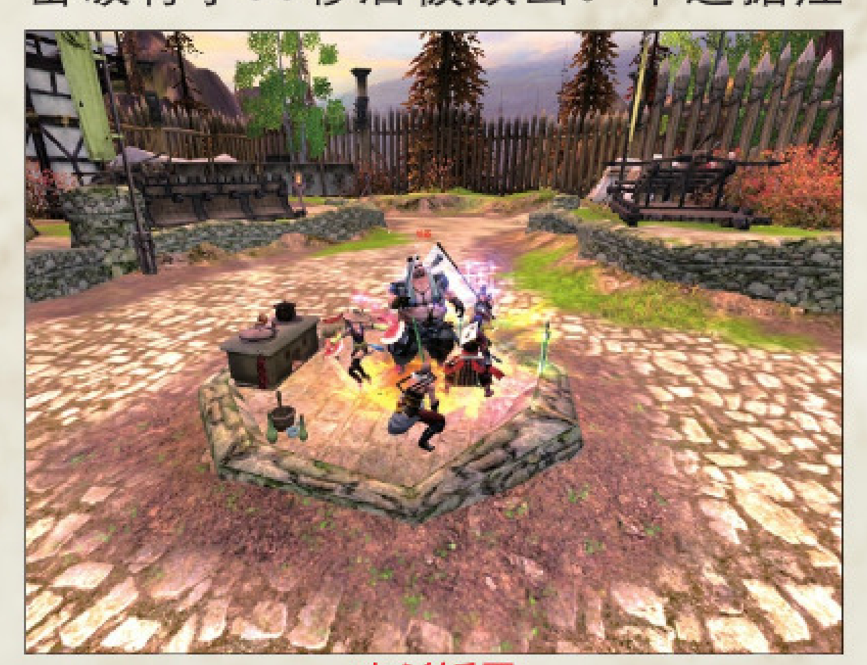
商仲永被我们杀死后，三才阵不攻自破。觊觎此地已久的叛军暗中潜入这里，重新布下军阵，招兵买马，欲与天策府抗衡，更从高丽请来火药名家，妄图借助火器，一举击败天策府……

全副本路线图

清掉门口几只小怪，借助轻功，很容易就到老一。老一名字也很霸气，相当霸气，叫饭霸。普通攻击2000，有无死角范围攻击3500，以及他每次饿的时候，就会将人抓进饭缸里面。

主T蹑云过去攻击，其他人立即跟上，正常情况下，在蹑云CD结束的时候，纯阳可以扔个无敌出来，基本可以破掉Boss的第一次抓缸。

如果Boss将除主T之外的随机一个队友丢入缸中，每秒会造成1500的固定伤害值，不可被任何技能减少伤害。缸中队友不可使用技能，缸有14000血量可击破，如不击破将于30秒后被放出。不过据江湖传闻，一般情况下是第二仇恨人被抓进缸，所以不管是主T还是副T，都全力攻击吧，千万别让治疗被抓进去，治疗进缸，大于五成的情况是灭团。其后不管是任何人被抓进缸内，其他人全力输出饭缸，直到把人救出来。



击杀饭霸

不过今天发生了意外，我们的队伍是所有人都全力输出，因为每一个都能杠得住Boss几下攻击，难道是因为仇恨混乱的原因？Boss竟然没有抓任何一个人进缸。不过后来也有江湖传闻说，金山因故取消了Boss抓缸的技能……

到老二除了神策军变成了叛军之外，其他都是一样。需要注意的是除开巡逻，其他叛军基本上都是两两一起。一个是弓箭手，天策可突过去打，另一个得和尚杠，因为是内功攻击，要尽量离后面的人远一点，避免小怪的群攻造成不必要的麻烦。



击杀赵天龙

到达四人阵后，就如同初级三才一样轻松。首先是四个跟班，肯定会找治疗的麻烦，但我们又不能将他们打死，因为他们是打不死的。不止打不死，打到没多少血的时候，他们就会乱窜，只要出了平台范围，Boss就会归位。所以四个跟班杀不得，却又不能让他们打治疗。

对应方法是纯阳站屏风上，攻击五个中任何一个后立即跳下屏风，这时候赵天龙的所有小弟都在找纯阳，却只能原地打转。此时天策或和尚将赵天龙拉过来，纯阳有时间群一下，但千万不能群死，就一直将他们拉在屏风这里就行。如果群掉小怪，他们会在没血的时候乱跑，如果跑出房子所有怪包括Boss都会脱离战斗。



旋风斩

Boss有一定机率出一个技能——华丽的旋风斩，看样子就知道是范围攻击，有个几千的伤害，大家都站在角落，自然无害，等他转完了，再齐杀就行了。

赵天龙的普通攻击大概2500左右，旋风斩三周，据说是固定路线。Boss的四个小弟有6000血，少到3000的时候会乱跑，40秒后恢复成6000血。上面的卡屏风打法说实话是BUG打法，另外还可以卡枪架的。但其实老二是有正常打法的，如果某一天上面的打法被和谐了，下面的也就有了用武之地。

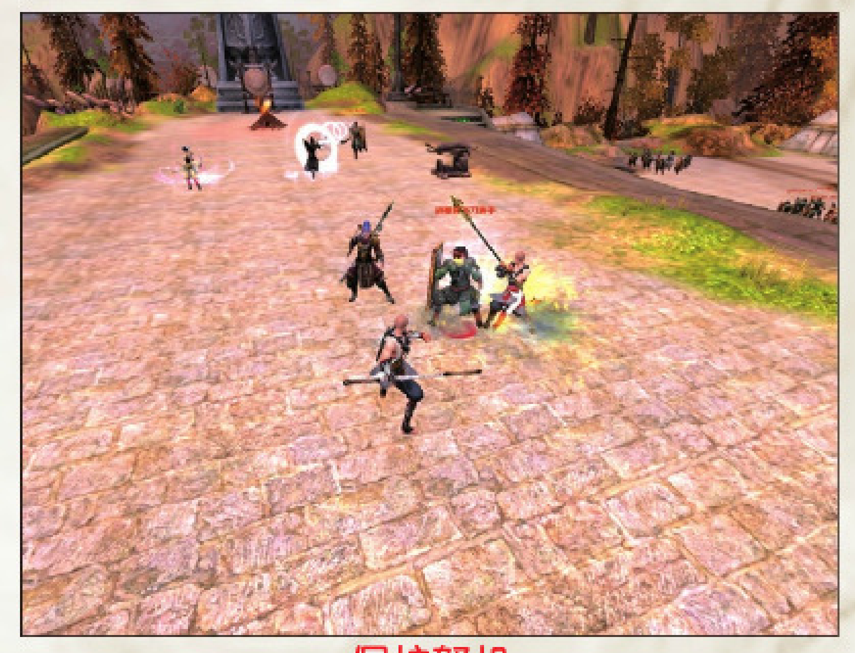
正常打法：所有人站在广场正中，天策或和尚拉住Boss，纯阳群他的四个小弟至逃跑状态。全力输出，Boss血到一半的时候，会出旋风斩，因为三圈的路线虽然每圈都不同，却是固定的，大概试一下位置就能躲过了，再重复将小怪打至逃跑。

但为什么我所见到的队伍，从来没有一个队用正常打法呢？一是小怪乱跑容易出状况；二是Boss的旋风斩对野队来说，很多人不知道怎么躲掉；三是卡屏风或者卡兵器架，实在太安全……

到达平台的时候，刚才就看到一个万花弟子在向我们救助，杀了老二，他自然也被放了出来，告诉了我们攻破天雷阵的方法。

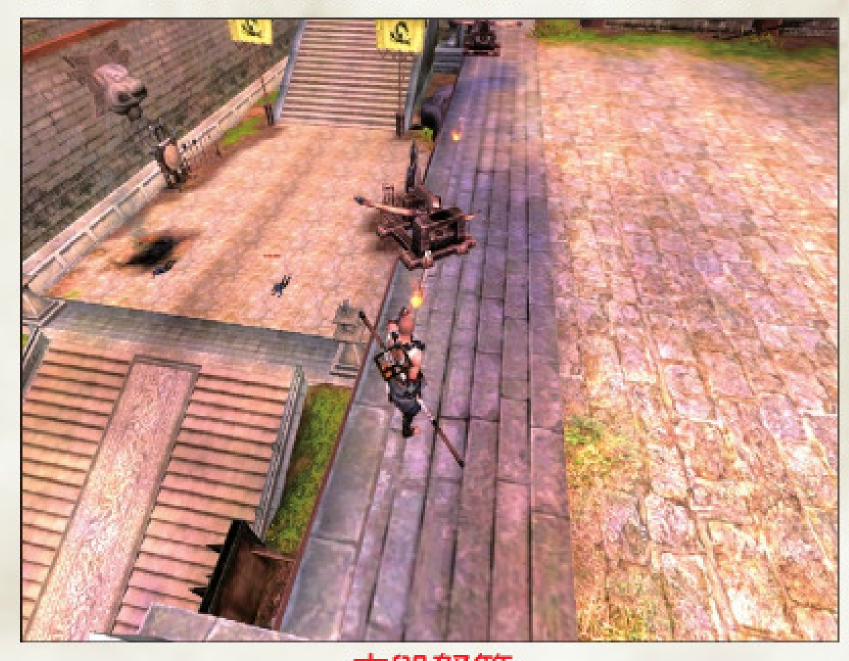
带着他到了底下平台，在到天

雷阵的路上，已经布满了叛军部队，一动俱动，根本不允许我们强行通过。万花师兄将底下的弩机每一个都检查了一遍，最终确认中间平台上那一台有用。这弩机我们是


保护弩机

可以移动的，因为以它的默认位置，是打不中下面那些叛军的。最短的移动方法是坎位，乾位，发射，乾位，发射。每移动一次，从左右就会跑出两个40000血的守卫来打烂弩机，我们自然不能让他打烂。纯阳和天策各站一边，纯阳七星定住，其余合力击杀另一边的怪，因为此怪的攻击甚高，两T一人一个并不现实，很容易灭团。

第一次发射，是攻击底下三队怪中最右边的一队，由数个盾兵包围两个弓箭手，最好是事先标好标记，因为所有的盾兵被弩机秒掉后，弓箭手是没事的，纯阳要第一


击毁弩箭

时间定住一个弓箭手。天策飞镖引怪，刚才说了，一动俱动，纯阳在前面扔个生太极，天策待怪上来时开山开虎硬杠，到弩机的箭射出，即算成功。和尚在一旁，随时注意突发状况，必要时千斤坠还可以群晕4秒，而且天策如果被弓箭手射杀，和尚也能顶住。第二次发射更简单，略过。下台从右边走，在石梯口还有4个弓箭手守着，左右各两个，每一次只会被两个弓箭手发现，定一打一，轻松上石梯。石梯两边的弩箭攻击力极低，从右边扶摇直上，每个才2000血，全数清掉。再扶摇从右边石墙上去，直接冲向Boss。

上面是先介绍了正常打法，实际上现在要在服务器内叫一支野队，绝对没有人会和你正常打法，而是会按如下方法打。

赵天龙所在平台右下角，有一个帐蓬，二段跳就能出栅栏。一路前进，到两株树下，会被气墙给拦住，看准树丫，扶摇直上，在落下来接近树丫的时候，二段跳，就能过去，然后就是不管弩箭，不管其他所有的守卫，从石墙上直奔老三。

老三普通攻击2000，技能催心箭，1秒施法时间可打断，阴性DEBUFF，持续15秒，大概是每秒


击杀老三

减蓝2000多，只会对当前T释放，技能CD30秒，一般中招T必定空蓝，不管怎么也加不起来的，所以这个技能必须打断。穿心箭，伤害5000+，可打断，3秒施法。

平台不要一起冲上去，先主T上，放一轮穿心箭之后，二T再上，其他人站平台外的小石梯，一个人中穿心箭治疗也容易加起来。除七秀外，其他四职业的打断技能都对催心箭有效，注意打断即可。

金山以前的游戏，几乎很少有做副本的经验，更何况是这种比较大型一点的副本。而做3D又实在是第一次，很多设定问题都还在不断的完善，而且表现得相当的不成熟，最重要的是虽然现在的轻功还只是初级轻功，但已经足够强大到玩家可以有更多的办法，破坏策划原有的游戏规则，这在打老三时表现得犹其明显。

“剑三”虽然是西山居十分费心想做好的一款游戏，但我相信完善和成熟不会是一朝一夕的事情，期望金山有这份决心，将“剑三”做到一个国产游戏新的高度。

高级秘境空雾峰

“剑网3”开放70级已经有一段日子了，在此之后又迎来了全新的三个高级秘境：空雾峰、无盐岛和灵霄峡。这三个副本在50级的年代曾是比较低端的副本。而本次更新后的三个同名副本却是更加高级的秘境副本。全新的Boss，更具挑战性的难度，会给你带来完全不一样的新奇感受。下面，就是笔者为大家带来的三个全新高级秘境的流程攻略，以助各位侠士皆能早日破关成功。

故事背景

皑皑白雪覆盖之下的华山，一群异族武士的到来打破了这里的祥和。纯阳秘典被盗，惊动武林，不仅纯阳宫震怒，许多江湖门派亦牵涉其中。随着越来越多的人在空雾峰聚集，一个久远的秘密被逐渐揭开：武后之乱时，朝纲混乱，宫廷倾轧频繁，许多忠臣义士亦难幸免。江南梅家本为一大世家，享誉武林。经此乱后，惨遭灭门，唯幼子梅剑雄为家仆冒死救出，后随李重茂远遁东瀛。



梅剑雄到东瀛后更名雾隐剑藏，修习梅家剑法，并与东瀛忍术相结合，创立雾隐流，成为藤原广嗣麾下得力大将。此番为协助谢云流向中原武林复仇，在一刀流藤原氏的支援下亲率爱将前来空雾峰，抢夺纯阳秘典《坐忘经》。

嗜杀成性的部将夕罗双，千鬼

之下绝无活口；来自藤原家的神秘女子藤原樱奈自小进入伊势神宫，阴阳术奥妙无穷；鬼影千华为替侄子小次郎复仇，天诛见血方回鞘；纯阳华清源、少林道弘、七秀白依依，万花李东流、天策张中均与梅家渊源极深，他们能否劝说梅剑雄回心转意？这一切，都只有进入危机四伏的空雾峰才能揭晓！

副本简介

因为事件发生在普通秘境“空雾峰”之后，故事很有连贯性。一场与倭寇之间腥风血雨的战斗就此拉开了帷幕。高级空雾峰作为一个70级的五人秘境，难度并不是很高，属于一个入门级高级秘境，相信玩家朋友们一路走来对于秘境的把握已经有了一些了解，这个秘境我们完全可以拿来练手，并适当提升装备。不过毕竟是高级秘境，如果太过轻敌也是不行的。团队配备方面是标准的1肉盾+1治疗+3输出，没有什么特殊的需求，随意搭配。

攻略流程

注意：在刚刚进入秘境之后，我们先要找个美女做个任务，杀怪收集四种珠子，这个任务一定要做，不然1号Boss没法打。

1号Boss：夕罗双

这个Boss真的十分简单，战斗的流程就不再细讲了。在这里我们主要列出他的技能，大家参考一下，了解一下就可以了，基本上注意一些细节就绝对不会灭团。

夕罗双的攻击方式有三种：



①对随机目标释放可主动卸除的“夕罗双的利刃”，同时其他目标获得可主动卸除的“夕罗双的嘲弄”。“夕罗双的利刃”完结时造成伤害，



若主动卸除则不造成伤害。“夕罗双的嘲弄”完结时没有影响，若被主动卸除则会召唤出小怪。

解决办法：这个非常简单，利刃要驱散，嘲弄一定不要驱散。而且每次都只会有一个人中利刃，其他人中的都是嘲弄，只要看清楚了正确的驱散就可以了，Debuff的生效时间是绝对够你反应的，完全不必惊慌。

②单体的伤害技能疾风斩，不算非常强力的技能，对带有破风斩Debuff的目标造成额外伤害，并吃掉破风斩Debuff。一次攻击大约3000多血，治疗加血没压力。

解决办法：对于一个正常的队伍来讲，其实没有什么可以注意的，正常加血就好了。最高也就3000血的一个技能实在是没什么可以谈的。

③千鬼斩，小怪幻影武者技能。当Boss血降到一定程度后，就会触发小怪出现的千鬼斩技能。小怪会出现4只，然后范围性的奔跑（以一个比较固定的原型路线奔跑），在奔跑中不断释放气场AOE技能，会对玩家造成很多不利效果。

解决办法：这个还是需要注意一下的，我们在刷出小怪以后要马上开始移动，大家都远离他们的气场范围就可以了，肉盾注意带着Boss溜达溜达，别傻站在那里中debuff就可以了。

总结：夕罗双在战斗过程中召唤几个小兵，小兵会用旋风四处溜达，我们注意躲开就好，肉盾也最好适当的移动一下（比如你可以躲到旁边的树后……），当然如果纯阳给肉盾加上一个无敌罩也是可以的。整个流程十分简单，比较轻松。

2号Boss：鬼影千华+藤原樱奈

鬼影千华技能：天诛-改，前方180度，30尺范围扇形AOE技能，有



吟唱时间；风遁·定影，6尺范围全体定身四秒；真·风遁定影，纯粹的剧情过场动画，无需理会，没有伤害。

藤原樱奈技能：阴阳术·火灵陨，吟唱技能，同时释放两个AOE效果，具体效果我们下面再说；召唤术·侍魂，吟唱技能，吟唱结束后召唤一只小怪，小怪特性下面再说；阴阳术·摄，将近战1尺范围内的目标击退并造成伤害；阴阳术·阎罗地狱，离他越远伤害越高，远距离情况下可以秒人。

这场战斗共分两个部分，首先我们面对的是鬼影千华，这个小Boss十分简单，肉盾把他拉住，然后背对大

家，避免其他成员被“天诛-改”打到。其他队员尽量站在场地的正中间肆意输出就好。这家伙快死的时候会放4秒定身的“风遁·定影”，并且这时候藤原樱奈刷新，藤原樱奈会直接释放阎罗地狱，如果你这个时候没有在他身边，又被鬼影千华定身了，那就等着死吧！把之前的4个珠子对藤原樱奈使用，战斗就正式开始了（不使用的话，他是无敌状态的）。我们继续紧贴着Boss就不会受到伤害。过一段时间，Boss会使用“召唤术·侍魂”，一次大概召唤10多只小怪，这些小怪会随机追逐一个玩家，并且开始释放一个Debuff气场，该气场可以叠加，然后玩家会掉蓝。小怪是不能控制的，并且移动速度和玩家相同，所以我们不要选择躲避，而是用最快的速度击杀就可以了。Boss快死的时候会像大多数Boss一样——狂暴，攻击力会变高，加速输出直接让他扑街就可以了。



3号Boss梅剑雄

技能：气场Debuff，5个NPC将给Boss释放Debuff，削弱其抗性。

梅剑雄的技能有：苍穹斩，单体强力攻击；召唤小怪，召唤N个小怪攻击我方NPC。

在与梅剑雄火拼之前一定要将他身边的小怪全都清理完毕。进入战斗后，我方5个NPC会开始释放气场，Boss在不同的气场中会受到不同类型的易伤加成，比如有的气场可以让阴性内功对他的伤害增加，有的则是外功，只要你使出相应的技能猛揍就可以了。Boss时不时会使用“苍穹斩”来攻击肉盾，治疗注意不要让肉盾死亡。以上这些都不是问题，Boss还有一个召唤小怪的技能，小怪5000血，会攻击我们的NPC，若NPC死亡则立刻为Boss恢复50%血量，所以我们应该快速击杀小怪，避免不必要的麻烦。整体来说这个Boss其实没有什么难度，还不如2号Boss，只要治疗到位，就完全不成问题。

最后，我想告诉大家的是，这个副本真的很简单，不过千万不要认为“剑网3”的高级秘境就是如此，有些秘境还是相当有难度的。如果你真的以前从来没去过秘境、没有任何基础，挑战这里也是十分困难的，良好的团队意识、个人能力将使你在未来更加困难的秘境中从容安逸。

高级秘境无盐岛

无盐岛依山傍水、景色秀丽，给人一种心旷神怡的感觉，与其柔美景色所相对应的事情，却并不如大家想象的那样安逸。因为紧挨寇岛的原因，这里长期被寇贼骚扰，也衍生出许多针锋相对的矛盾，继无盐岛事件之后，高级秘境无盐岛紧跟之前的事件发展，又出现了更为严重的问题……



故事背景

赶走了十二连环坞的水贼，无盐岛看似恢复了往日的安宁。然而在七秀，无盐岛就像是一个婀娜多姿的少女，吸引着各方势力灼热的目光。经过一番明争暗斗，神策军以官府的名义占领了这里，他们可以名正言顺的窥探七秀的一举一动。这里的守将是庞虎文，其长兄庞龙武曾是安禄山手下大将，当年在七秀坊作恶多端被小七杀害。带着这样的仇恨，庞虎文网罗了一干手下，其中十二连环坞的水贼罗翼重获新生，并披上了神策军服成为傀儡，而杨心羽则是军中少有的性情泼辣的女将领。他们占领了无盐岛，并专门暗中抓了很多七秀坊外出弟子和周围百姓，以残忍手段折磨这些无辜的人。江湖侠义之士，将再次踏上这美丽而充满哀伤的无盐岛……

副本简介

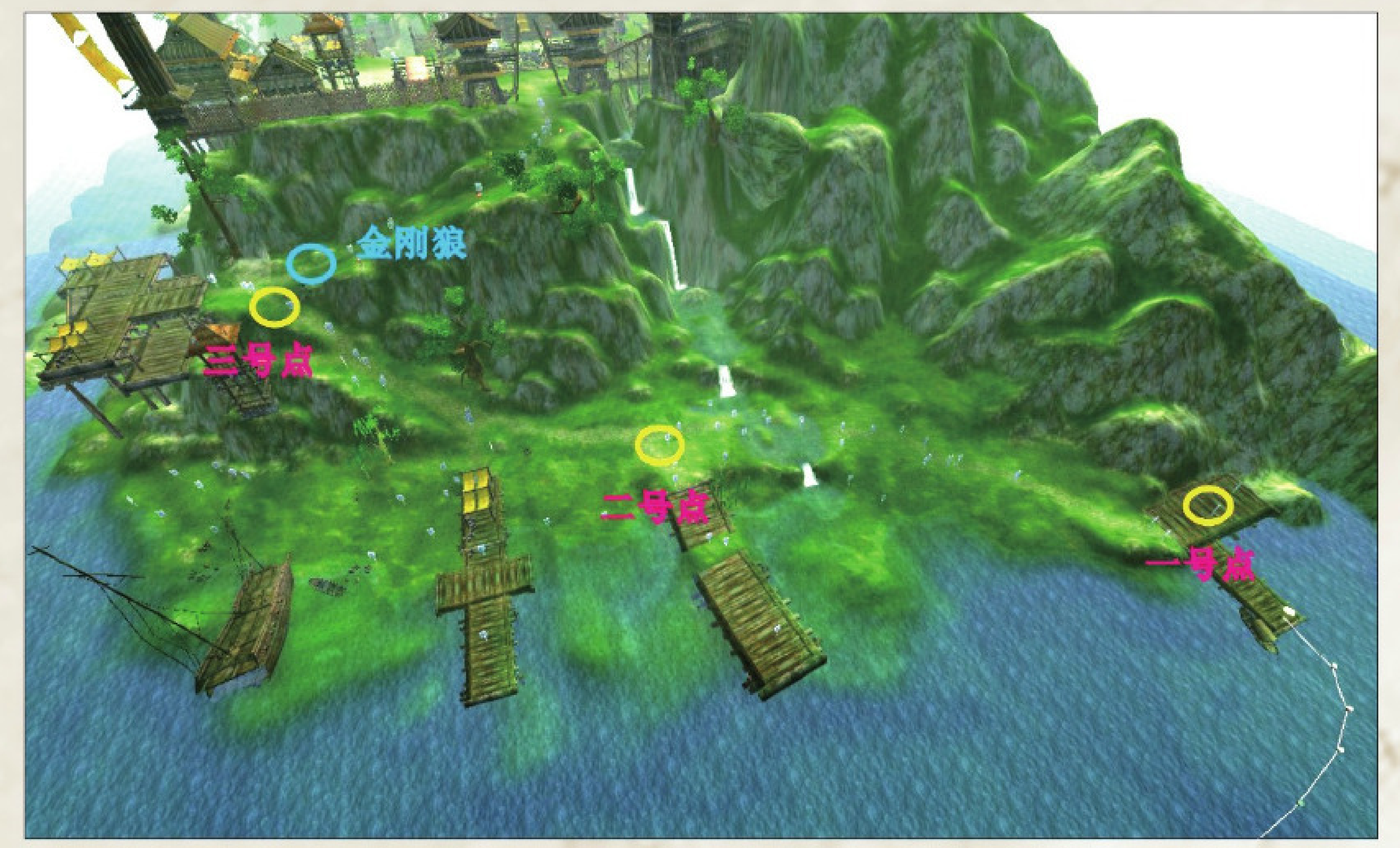
倭寇，又见倭寇！这里的情况十分复杂，十二连环坞刚刚退却，神策军又横出一脚，加之十二连环坞的水贼罗翼重生，原本复杂的局面变得更加混乱。野心、利益、复仇，交错在一起的无盐岛显得更加凄美。这个高级秘境属于中等难度，如果你只打过高级空雾峰的话，这里将是你提升装备的理想场所。虽然比不上灵霄峡那样变态的难度，然而想在这里顺利的通过，却不是那么容易的一件事。

攻略流程

这里如果没有强力肉盾的话，我们有必要考虑启动双肉盾战术，另外我觉得没有必要启动双气纯阵容，每个职业各一人可以将BUFF发挥到最大威力以达到共振效果。在你刚刚进入副本不久就可以看到1号Boss罗翼，不过前两次他都只会和你战斗一段时间，然后就会逃跑，第三次才是真正的战斗，所以大家在前面不用过于紧张。

1号Boss：罗翼与金刚狼

简介：原无盐岛上十二连环坞水贼，猎人出身。水贼被击退后，罗翼不甘心失败，投靠了更大的势力神策军。他将狼武装到了牙齿，披上了盔甲，而自身武器换成了双锤，穿上了威武的铠甲，因为了有



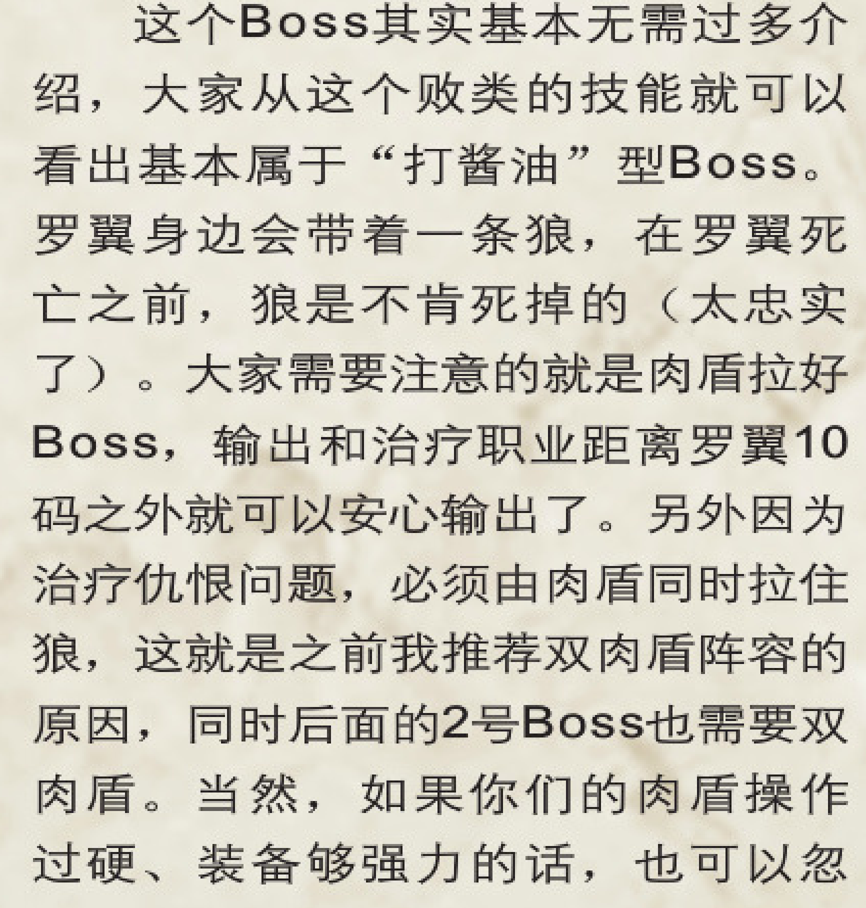
了正规军的靠山，罗翼宁愿做一个风光的傀儡。

技能一：天旋地转，自身半径10码AOE技能；技能二：毁灭捶击，对当前目标攻击，附带击倒效



果；技能三：破釜沉舟，自身防御力增强，攻击力增强，血量低于20%触发。狼与主人的关系：只要主人活着，狼就无法死亡。

这个Boss其实基本无需过多介绍，大家从这个败类的技能就可以看出基本属于“打酱油”型Boss。罗翼身边会带着一条狼，在罗翼死亡之前，狼是不肯死掉的（太忠实了）。大家需要注意的就是肉盾拉好Boss，输出和治疗职业距离罗翼10码之外就可以安心输出了。另外因为治疗仇恨问题，必须由肉盾同时拉住狼，这就是之前我推荐双肉盾阵容的原因，同时后面的2号Boss也需要双肉盾。当然，如果你们的肉盾操作过硬、装备够强力的话，也可以忽略我的建议。在罗翼还剩20%血量的时候他会狂暴，这时候注意治疗



肉盾就可以轻松过关。整体流程相当简单，纯粹的木桩战。

2号Boss 扬州将军庞虎文

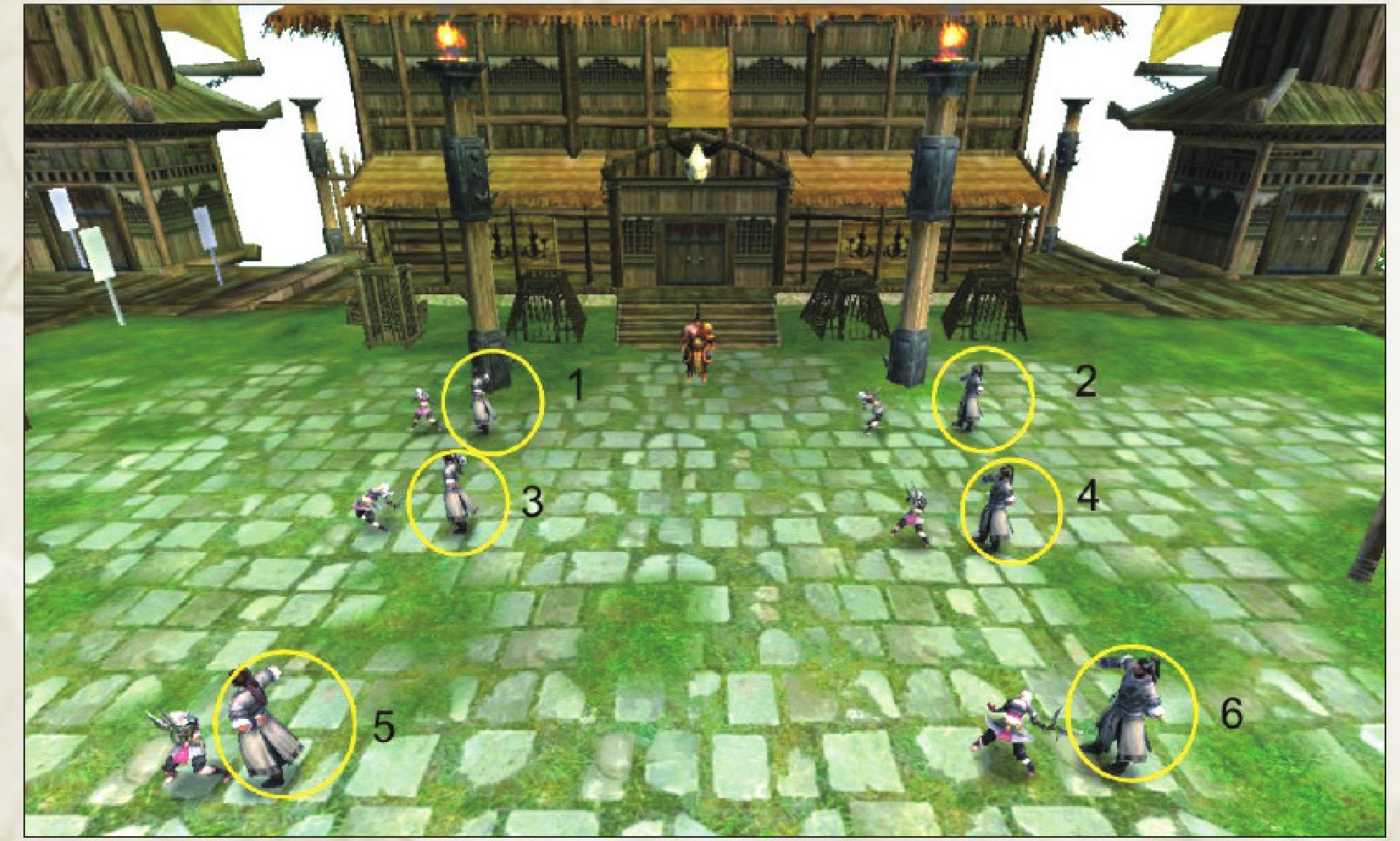
简介：当年哥哥庞龙武是安禄山手下大将，在七秀坊作恶被小七所杀，庞虎文一心想找七秀复仇，所以带领神策军占据无盐岛。庞虎文外表斯文，内心凶悍，他抓了很多七秀弟子和无辜百姓，指挥手下进行惨绝人寰的屠杀，每次屠杀都会激起其心中复仇的怒火！

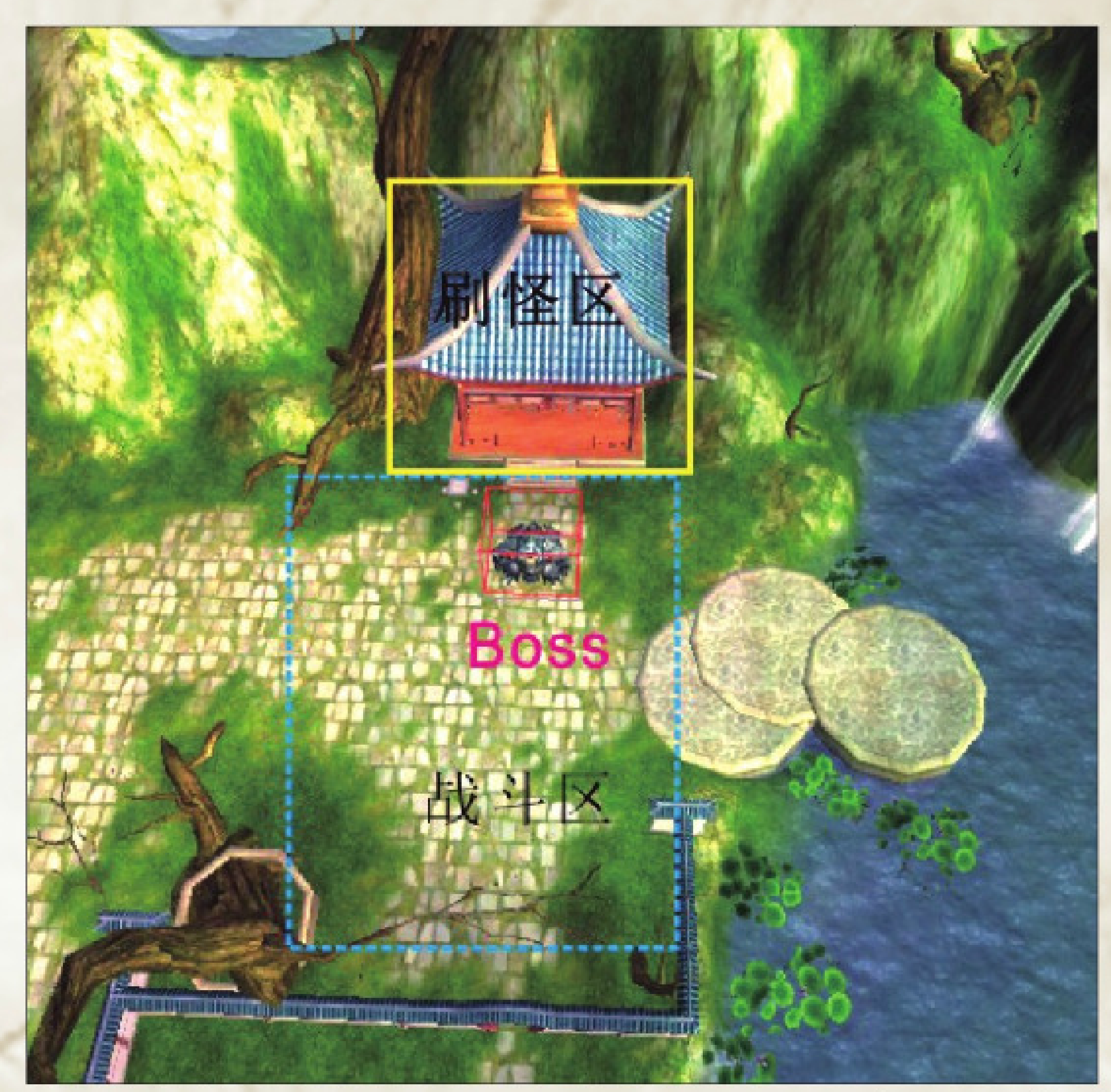
技能一：嗜血成性，每40秒触发一次，命令手下，杀死一个七秀姑娘；**技能二**：仇恨打击，对当前目标造成直接外功伤害；**技能三**：暴雨梨花枪，圆形AOE攻击，直接外攻伤害，范围特效；**技能四**：穿云，对当前目标连续攻击三次，直接外攻伤害。

首先说明，2号Boss还是建议双肉盾，因为每隔40秒他就会召唤出一个侩子手杀七秀姑娘，这时候必须要有一个肉盾站出来拉住他，并且优先击杀！侩子手一共会被召唤6次，我们知道谁也不希望看到最后满屏幕都是侩子手，那样大家必死无疑。在其他方面，Boss会两种直接打击技，一个范围杀伤技，三种技能轮番轰炸起来就显得十分密集了，所以对于肉盾的外功防御要求就比较高了（也就是说最好是天策来顶）。另外治疗在这里的压力也是比较大的，因为范围伤害的存在，也要同时兼顾我们的输出职业的生命安全。虽然这个Boss也属于站桩式打法，但对于团队的要求还是比较高的。另外在这里告诉大家一个小技巧，尽量让Boss的死亡时间控制在召唤4次之后，因为Boss死亡之后，所有其他未激活的侩子手都会同时激活。如果Boss死在第四次召唤后的话，队伍只需同时面对两名侩子手，不会出现手忙脚乱的情况。

3号Boss杨心羽

简介：神策军女将，军中少有的美女，性格火辣，好勇斗狠型，最看不惯男女间的真爱，以拆散情侣为乐趣。性格孤僻的她身边只许女性停





留，禁止男性靠近。庞虎文正是看准了这一点，利用杨心羽畸形的心智加速迫害七秀坊内那些多情的女子，力求从精神和肉体上进行无情的摧残。

技能一：寂寞凝视，击退目标6码，吟唱技能，不可打断；**技能二**：挑拨离间，每隔1分钟，触发大范围AOE技能，受到攻击者身上增加负面效果，该效果对周围玩家造成伤害；**技能三**：夺魂摄魄，所有人沉默4秒；**技能四**：瓮中捉鳖，Boss血量70%和40%时触发，除当前目标外将所有玩家传送至凉亭内，并刷新男性NPC攻击女性玩家，女性NPC攻击男性玩家。

杨心羽是位超有性格的御姐，也许正因为她不近男人反而增加了狼友们对她的兴趣。庞虎文也正是因此才得到了许多迫害七秀MM的机会……杨心羽这个Boss的难度和她本人性格一样，想要推到她是十分困难的。我不想告诉大家BUG方法，我希望还是以正常的打法享受高级秘境给我们带来的乐趣。废话少说，首先因为凝视技能的存在，我们的肉盾应该把Boss拉到一个靠墙的地方，避免被击退后造成仇恨混乱而灭团的局面。另外，治疗一定要保证肉盾处于满血状态，不然被全体沉默四秒的话，很容易让肉盾被秒。这个Boss最大的难点其实是在于70%血和40%血的两次传送，一般Boss在传送后会搭配挑拨离间来使用，给你的团队带来大范围迅速掉血的伤害，非常容易灭团。一般情况下，除了肉盾以外的其他四人都会被传送，这时候大家要迅速使用轻功、前冲等技能跑出凉亭，避免互相伤害。当然，如果你们的和尚可以做肉盾，又足够强力的话，可以将Boss直接拉到凉亭里打，一旦传送就配合气纯直接群攻杀掉，不过一定要有强力的装备才可以办得到。总体来讲最后这个Boss难度非常大，当如果你们不是用BUG方法而顺利击杀的话，你们就绝对是一个合格的团队！

最后总结：*这个高级秘境难度跨度比较大，前面的1号Boss简直可以用如履薄冰来形容，而最后的3号Boss则需要很高的团队配合和个人能力。不过，如果不能战胜她的话，又如何去挑战灵霄峡这个变态秘境呢？为了灵霄峡，加油吧！*





高级秘境灵霄峡

高级秘境灵霄峡——令多少豪杰义士闻风丧胆，举步维艰。这个高级秘境的画面也是绚丽得一塌糊涂，西山居在这个秘境中所下的功夫绝对可见一斑！这个副本也是三大高级秘境中最难的一个！想要彻底征服它需要太多的努力，太多的汗水，然而当最终Boss倒在你面前时，那份荣耀绝对是无法用语言可以形容的！好吧，Let's go！让我们用激情和实力去踏平灵霄峡，在那里留下我们胜利的足迹吧！


高级灵霄峡1

故事背景

华鹤炎的阴谋被粉碎后，在少林寺的压力下，灵霄峡中的神策军终于撤军。而一向觊觎此地的天竺迦兰僧认为这里藏有少林寺的秘密，他们特地派遣神秘的十二宝树王中的三位从西域秘密而来，带着天竺宝物千叶佛进入此地，并勾结了暗藏在寺里的慧钟和尚，妄图将少林取而代之。

攻略流程

在开始之前我一定要提醒你，你们这个团队一定是要完美碾压前两个高级秘境空雾峰和无盐岛的，而且你们的装备一定要普及到这两个副本，并且还需要帮贡装！如果不达标而非要进秘境的话，我们完全可以理解为纯粹的旅游党。如果不达标又想挑战成功的话，你绝对会丧失对高级秘境的信心，也许从此你会放弃“剑网3”的……

队伍的配置仍然是标准的五职业各一人，下面开始！



在1号Boss前有两个门神，他们是会范围伤害的。七秀给天策减伤大加后，天策上去吃第一个范围伤害，其他职业远离，范围伤害后速度上去揍其中一个，万花给自己春泥熬过第二次范围伤害，气纯盾加自身的血应该不成问题，到第三次范围伤害之前应该能打掉一个，就安全了。另外门神吃三才和击倒，不吃七星和七秀的雷霆。

1号Boss慧钟

技能：大龙爪手，大约30～40秒一次，群体定身持续1分钟；横扫六合：大龙爪手后Boss会走一圈然后释放，阳性范围15000+伤害，若Boss走的路上有放的肉则会吃掉，伤害减为1500+，同时消除1的定身状态。

在之前小怪阶段会随机掉落肉，大家一定要多拿，这个在1号Boss身上会用到，所以最好人手两块才可以比较安全。在开打之前我们先放两块肉，通过技能说明我们可以看出，如果Boss没有吃到肉的话，那么团队必灭无疑，但是如果你肉的位置放得并不好，Boss没吃到，也会灭团。另外提醒大家，在被定身状态下是无法放肉的。具体的放肉位置大家打几次就明白了，这里不过多叙述。这里我们推荐少林来做肉盾，天策可以开傲血输出，万花也可以用花间直接输出，这里七秀是非常重要的，一定要保持少林身上的持续型治疗效果，因为一旦被定身以后，少林很有可能被秒，只有持续型治疗才能救他的命。这样大概持续5～6次（Boss吃5～6次肉）之后，就可以胜利了。

2号Boss千手观音

技能：不动明王，减伤50%，最多叠5层，没手后会消失；佛光千手：30尺内若有N个玩家则对每人造成约（N-1）×2000点阳性群伤，约10秒一次，若只有1人在范围内则此技能无效；召唤手：Boss触发后会立即开始第一次召唤，此后每次手消失后约15～20秒召唤一次，直至8只手全部被打掉。每只手都会在除肉盾之外的人8尺距离内出现，每个手技能不同，有近站范围群伤，读条治疗10000血，叠加阴性Buff，给玩家上Buff使之眩晕等等。每杀掉一只手后都会使其召唤出的4只手消失，Boss掉血，8只手全杀后Boss自带Buff消失，不再召手，直接胜利。

打这个Boss的时候一定要火力全开，这里的治疗压力并不是很大，增加一切可以输出的行为，才是获取最终胜利的关键条件。这里如果操作过硬的话，可以启用七秀作为肉盾，其他四人全输出的方式，不过对七秀的操作和装备要求比较高。如果实在不行，只能选择天策作为肉盾，这样就会少一个输出了。不管怎样，除了肉盾以外，其他人尽可能的远离Boss，否则就会被佛光千手秒掉。另外大家一定要有意识的集中攻击一只手，不要分散输出，同时注意每个人的位置，尤其是在刚刚开始时，切忌过于追求输出而离Boss过近。七秀在这里会出现蓝不够用的情况，一定要注意吃蓝药。每杀掉一只手，就一定要回归原位，不要停留过久（还是怕被群秒）。只要输出够快并且不被群秒，这个Boss就可以顺利通过了。



3号Boss宝树王

技能：无技能

这个Boss是个箱子……并且它没有任何技能，不过它身边会有三个护法，进入战斗后如果没有人普攻这三个护法，那么就会发生大爆炸秒杀所有玩家！所以这场战斗会一直有三个人必须全程分别攻击三个护法，而没有时间攻击箱子。三个护法是完全无敌的，永远不会死，箱子有40000左右的血。我们如何在输出严重被限制的情况下迅速击杀箱子才是这场战斗的关键。一种比较简单的打法就是万花用花间，七秀穿输出装来治疗（治疗压制不会很大），其他三人分别普攻护法。在箱子20000血以下的时候，根据团队的输出能力，适当时间开启纯阳的无敌罩，然后5人全力攻击箱子直至结），不过如果无敌罩没了还没有杀死箱子，你们就被秒了。所以一旦开启无敌罩，七秀就直接开冰心吧……这里如果是两个纯阳的话，就会非常简单了，两个无敌罩基本可以平趟这个Boss了。

整个高级秘境灵霄峡的简单攻略就介绍到这里了，三个全新秘境中笔者认为做得最成功的就是灵霄峡，当然它的变态程度也是最高的。不过千手观音、箱子怪物的确是十分经典，不由得让人眼前一亮。这这里笔者强烈推荐任何一个有能力的玩家都应该去尝试这个副本，经典是绝对不容错过的！

疾取敌首笑相承
——顶级团队副本战宝珈蓝攻略

战宝珈蓝背景

长寿三年，师子光逝世，弟子摩提耶罗继承师位，此时菩提会弟子已被训练成宗教狂热分子。佛教在中国日渐崛起，在印度却日益没落，菩提会弟子们更疯狂地想要摧毁唐朝寺院收藏的天竺经书。但摩提耶罗意识到靠单打独斗是不可能成功的，于是又派遣十二宝树王的其中两位来支援中土，希望能与其他势力联合达成目标。“枫华谷之战”后，菩提会中土掌教智慧看到了明教潜力，而后来的“光明寺事件”也使智慧感到明教和菩提会一样，是受人歧视的外来宗教势力，于是亲自到西域希望能与明教结盟。明教刚遭打击，见菩提会与少林势不两立，和明教正好互相扶持。于是在开元二十九年，明教与菩提会正式结盟。

天宝三年，杨国忠因杨贵妃得宠，接管神策军，从此扶摇直上。天宝五年，杨国忠见李氏天策府与少林等武林大门派关系友好，其势力不可估量，遂琢磨着要削弱少林。他发现那些从天竺来的僧侣正是可以利用的，于是多次派人交往要求合作，菩提会的人当然希望在大唐有强劲后台支持，看到杨国忠的势力日益壮大便答应合作。杨国忠上奏玄宗“中土佛教本出天竺，天竺高僧在唐朝理应厚待，否则会触怒佛主。”玄宗应允，并将此事交予杨国忠负责。于是，菩提会在中土终于有了属于自己的寺院，他们将这寺院取名为“战宝迦兰”，以纪念天竺总教，人称他们为“天竺迦兰僧”。

战前须知

战宝珈蓝，一个70级身份象征的副本。作为一个高端10人团队副本来说，它的难度可想而知。这个副本要求团队中每个人的硬件指数都要达标，环保装是万万不能的。不要抱着一种“我装备差点，还有别人弥补”这种混蛋思想，如果大家都这么想，那还是别打这个副本了。除了装备，还需要的就是团队协作、个人意识也需要达到一定标准。“剑网3”不同于泡菜游戏，不是几个人民币战士凑在一起，装备牛叉、谁都不服就可以过得去战宝珈蓝的——凭良心说，玩过《魔兽世界》及其类似游戏的玩家会对我所说的这些比较有概念。

还有一个问题就是态度，保持全员BUFF是基本的条件，如果连这个都保障不了，那整体战斗力会大幅度削弱。除此之外，全员的烹饪等BUFF也必须要具备，别认为这个很贵，灭一次团大家集体修装备的钱绝对超过这个价值不说，谁心理也都不痛快。

乱七八糟说了许多，并不是在废话，我希望在你的团队想要挑战这个副本的时候先了解一些常识，这样可以避免你们的团队因为频繁灭团而产生矛盾，甚至是瓦解……

来说说我们工会，当时战宝珈





蓝的变态程度远远超出了我们的想象，为了取得更大的胜利，我们团长硬生生的把一群小白锻炼成为个个合格的四有人才——有装备、有操作、有意识、有老婆。哦不，第四个……好吧，我们团长是婚介公司的。虽然大家都已经具备了基本条件，但记得在打掌火的时候，我们仍然是死去活来的灭，团长的忍耐力也几乎到达了极限。团长在忍无可忍的情况下创立了一条铁的纪律——过不去掌火，谁都不许和老婆……！结果我们顺利的过了……

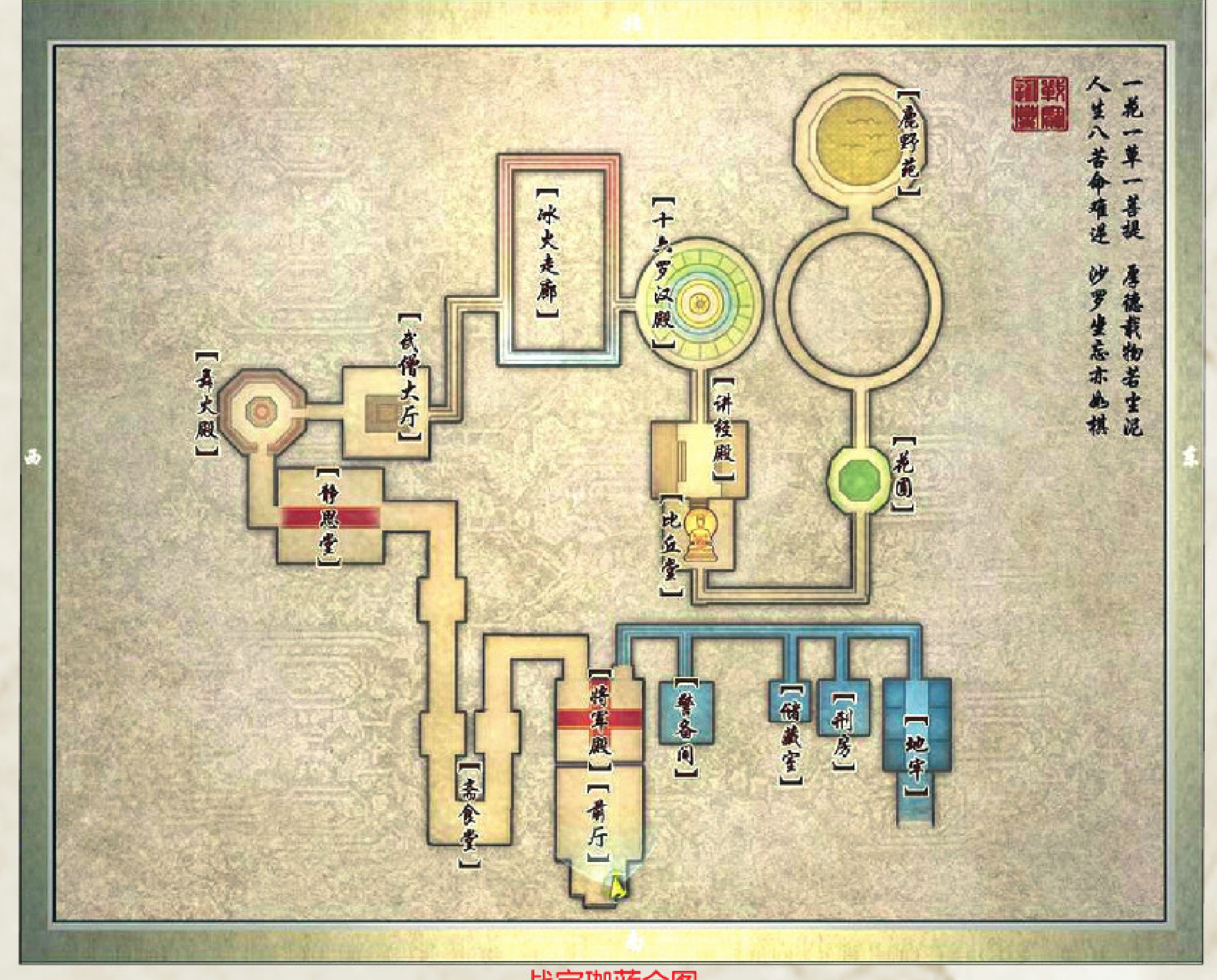
提起当时开荒，每个人都有噩梦一样的回忆。开荒最大的特点就是你没有任何参照物，同时也没有什么Boss提示的插件，一切团队配合都要靠自己，自己去想思路、自己去试验、自己去团灭。而作为团长其实也是最痛苦的，面对参差不齐的智商，你总会感到比别人更郁闷。好在我们的团队整体智商还算不错，这也算是团长的幸运。

说一下战宝珈蓝这个副本，这是一个70级的10人团队副本，门槛相当高，只有在全团拥有高阶装备的基础才建议去尝试这个副本，否则无尽的团灭会对你日后的游戏生涯产生巨大的心理暗影伤害……

这个副本考验的不仅仅是团队配合、技术、个人能力，同时也对每个人的装备硬件基础有非常严格的要求，MT是不是能抗的住、DPS是不是够高、治疗是不是能奶得住，这些条件缺一不可。这个副本同时也告诉我们：精彩的团队副本才刚刚开始，以后还有更变态的事情在等待着我们。

团队配置要求

其实并没有什么严格的团队配置，每个团队的职业配置都不太可能一样，同时他们的装备水平也不可能一样。但是最基本的配置是五大门派一定要全部涵盖，两个和尚是必须的，2～3个治疗也是必要的。因为我们团队的万花和七秀的装备异常强大，所以我们只启用了双治疗，其他6名成员作为DPS，当然，这六个DPS中仍然有万花、七秀各一个，关键阶段是需要辅助治疗的。而这六DPS中又有两个关键人物需要注意，一个天策——他将承担起非Boss战中意外OT的补救者，一个万花——在整个副本中的驱散和打断一定要到位。另外，尽可能高的阵法等级是可以变相降低副本难度的，和尚和天策至少拥有4重防御阵法，以减少全团受到的伤害。MT和DPS一定要有一定的无双值，再高的输出，只要MISS了就都是扯淡。全程中纯阳的控制、气场也十分需要注意，同时七秀的云裳阵在保护MT存活率方面也有非常优秀的表现。总体来讲，善用每个职业的精华技能并将其最大化，这是战宝珈蓝的基础条件。总之一句话，战宝珈蓝是一个非常高端的副本，除了团队硬件基础必须达标外，每个队员都要将自己最大化利用起来，每一次优秀的表现都会向成功前进一步，下面就详细说说每个Boss的打法。



战宝珈蓝全图

Boss击杀攻略

熊哥王海银

HP：1092000

Boss技能：摧城枪·碎骨，外功伤害18000，吟唱2秒，可以被打断；摧城枪·撕喉，目标沉默6秒，沉默效



果可以被驱散；摧城枪·裂筋，为目标施放一个高伤害点穴DOT，每3秒掉3000，持续12秒，可以被驱散；熊！熊！熊！吟唱2秒，可以被打断，成功施放则从指定点召唤2头精英战熊加入战斗。

击杀指导：这个Boss难度比较低，四个技能分别可以驱散和打断，所以这里只要是用来考验团队基本装备和配合能力的。这里只要万花头脑比较清晰，就必过无疑。我们的开怪方法很直接，天策直接拉Boss，两个和尚分别拉两只熊，按顺序点杀掉熊之后全力DPS海银兄即可。你也可以起手用气纯定住一只熊，然后逐个击破，这些并不重要。Boss用碎骨的时候要及时打断，天策也可以用御直接抵消——这正是我们启用天策作为MT的原因，只要配合好不



会有任何问题，DPS在不OT的情况下尽情输出，没有什么可注意的地方。Boss在吟唱熊熊的时候需要打断，不然灭团指日可待，这里还要注意熊是不吃嘲讽的。

毒王朱癸

HP：1365000

Boss技能：虫蛊·销魂烟，在自身脚下放置一个会扩散的毒云，存在10秒，每秒扩大范围，10秒后扩散至最大，半径5尺，在毒云中的玩家每秒会受到800毒性伤害，不可驱散；虫蛊·销魂，随机一个玩家受到毒性DOT伤害，每2秒掉1200血，持续10秒，不能驱散，当DOT时间结束时，在该玩家脚下会生成一个销魂烟效果；镇龙头，吟唱2秒，可以被打断，对目标造成20000外功伤害；九牛之力，目标沉默6秒，沉默效果可以被驱散；蛇蛊·葵之甲，为自己添加阴性BUFF，BUFF存在期间每次受到攻击回复20000生命，可以被驱散，BUFF无持续时间限制，最多可以生效10次。

击杀指导：朱癸是不折不扣的毒王，因为销魂烟全程会不间断的发出，所以朱癸的整个战斗过程都是在移动的。这场战斗主要是考验MT对时间的把握，MT应该尽量贴着墙围着全场绕大圈，除了近战和MT以外其他人都在中间就可以避免中毒。MT跑慢了会被毒死，跑快了容易撞上毒尾巴，基本上我们的MT是两个公用CD退两步的循环方式，当然每个人对“两步”的概念也是不同的，自己找感觉吧。治疗应该注意近战是偶尔会中毒的，所以这里近战越少对治疗的压力就越小。MT合理的跑位是整个战斗的关键，一个优秀的MT会让这场战斗毫无难度。如果其中有人突然中了销魂（不是销魂烟），在10秒内选择一个合理的地方避开大家就可以了。除此之外需要注意的就是镇龙头要及时打断，避免MT被秒，这里仍然推荐天策作为MT，可以用御来抵挡镇龙头。葵之甲是任何一个团员都应该注意的问题，万花一定要第一时间驱散，同时其他人也应该在葵之甲被驱散前停止攻击。这是个需要全员注意力高度集中的地方，不少公会因为个别大爷的豪迈而使朱癸的血像楼价一样节节攀升、永无止境。





霸气十足平等王

HP：819000

Boss技能：王眼镇魂，以自身为圆心范围60尺范围内所有玩家进入沉睡状态，不能被任何技能卸除。不响应任何操作，持续10秒。附加1分钟DEBUFF——王眼镇魂，受内功攻击伤害提高800%，不可卸除；王手截脉 为目标添加王手截脉DEBUFF，持续10秒，不可叠加，不可驱散，目标受到治疗效果降低20%，受到阳性攻击伤害增加85%，免疫王眼镇魂效果；火里栽莲，当前目标获得火里栽莲DEBUFF，持续10秒，不可叠加，不可驱散，目标每2秒受到阳性内功伤害2450，内外功伤害降低，免疫王眼镇魂效果；佛心融雪，为目标添加融雪DEBUFF，持续10秒，不可叠加，不可驱散，目标每秒损失200内力。如果持续时间内内力为0，则造成25000阳性内功伤害，免疫王眼镇魂效果。

击杀指导：千万别被他的名字所欺骗，如果你认为平等王很平等，会AOE那就错了，其实他只跟MT有仇。从这个Boss开始，我们万年郁闷的和尚将非常NB的开始扬眉吐气，后面的Boss将全是内功攻击，这也正是和尚所擅长的，完美的内功防御力将让和尚大放异彩。因为王手截脉和火里栽莲会免疫王眼镇魂，所以MT不会沉睡，其他人沉睡的话，MT就随时有可能孤军奋战，这是一件非常危险的事情。这场战斗的主要思路就是不打断王手截脉和火里栽莲，这两个技能根本不会对MT有致命伤害，同时还有利于免疫王眼镇魂。同时我们需要尽量打断王眼镇魂，这个技能是导致MT被秒杀的罪魁祸首。另外因为佛心融雪的存在，需要注意的就是MT要合理利用自己的内力，避免空蓝而被秒杀，这里同时也在考验DPS的速度，尽快的结束战斗就可以避免MT空蓝了。

变态至极的掌火

HP：1030000

Boss技能：串火掌·燎原，在烧之后3秒施放，前方60度锥状区域，扩散28尺范围内所有玩家受到2000点阳性内功伤害；串火掌·轻烟，普通攻击3000，阳性内功伤害，距离



28尺；串火掌·烧云，随机选择一个目标，对其造成3000点阳性内功伤害，并附加受到阳性内功攻击伤害提高50%的DEBUFF，持续30秒，不能被驱散，然后在目标玩家脚下生成一团4尺半径的火焰，火焰持续300秒，站在火焰中的玩家受到每秒800点阳性内功伤害；串火掌·炎华，区域内所有玩家获得炎华DOT，该DOT可叠加10层，每层每2秒造成67点阳性内功伤害，持续75秒，叠加时刷新持续时间；融火经·佛西归，死亡时对10尺内所有玩家造成25000阳性内功伤害。

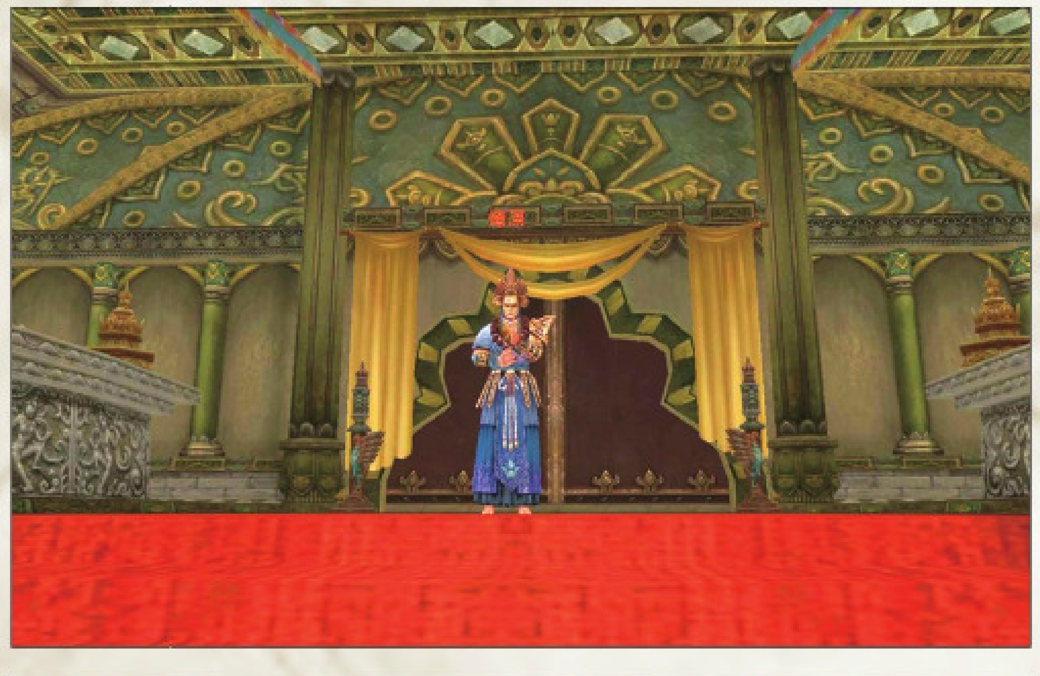
击杀指导：掌火可以说是战宝珈蓝中团队压力最大的一个，这是一场需要RUSH的战斗，随着时间的推移，炎华将逐渐完全超越治疗极限并最终导致灭团。同样这场战斗也是硬件要求极高的战斗，DPS和治疗的硬指标必须过硬，相比之下和尚T只需要注意一些细节就可以了。这场战斗中，DPS不可避免的被减员，因为至少需要两个七秀来保障群疗，AT应该尽可能的穿上攻击型装备来弥补DPS的缺憾。因为烧云这个技能的存在，这场战斗的站位需要十分讲究，我们的做法是全员在互相保持4尺以上距离的前提下尽可能地站在靠近角落的一个地方，当烧云开始发作后迅速调整位置，然后站在火焰附近准备迎来下一次烧云。科学的站位可以为你节省出更大的空间，更大的空间就意味着你可以将战斗时间稍微延长一些。这里最容易出现的就是中了烧云以后站位混乱，从而使下一个烧云的位置不够科学，导致空间被大幅度减少。尽量感觉4尺这个距离，节省更多的空间用来应付下一次技能。MT需要注意的就是一定要保持Boss背对着大家，被燎原烧到的感觉绝对不会很爽。面对Boss的攻击和DOT的叠加，对MT的治疗压力也将逐渐上升，同时你还会惊喜的发现全员的治疗压力也在上升。所以这场战斗最根本的因素就是DPS要快一些，再快一些。这个Boss最孙子的地方就是他死的时候会很激动，造成10尺范围内所有玩家25000点伤害，掌火快死的时候近战可以迅速撤离，只留MT一人就义即可。反正万花可以复活，这个技能主要就是用来恶心人的。

寒冰刺骨镇恶王

HP：882000

Boss技能：冥冰掌，20尺范围内所有玩家获得DEBUFF，受到阴性内功伤害加倍，不可卸除，持续20秒；破冰掌，随机一个非当前目标受到阴性内功DOT伤害，不可卸除，每2秒500血，并减低移动速度，持续8秒；破冰真气，面前30度锥状区域，最远30尺范围内所有玩家受到阴性内功伤害5000，并被定身10秒，定身效果无法被驱散；镇恶碎心功，当生命低于20%时伤害提升30%，持续10分钟；呆子们快过来！每当镇恶生命下降20%，就会召唤1个戒律僧·冰和2个戒律僧·水。

击杀指导：首先我们需要两个和尚来作为坦克，轮流抗住Boss。坦克首先保证Boss背对大家，DPS和治疗不要总是幻想着可以躲开，随机的破冰掌会让你举步维艰，最好的保障就是站在Boss的后面。所有远程职业和治疗都应该在Boss 20尺之外，避免被冥冰掌影响到。每次MT被破冰真气打中时，另一个T就要立刻接怪，反复交替。Boss会在整个战斗过程中每下降20%的血就会召唤一次小弟，一共召唤四次。每次召唤会出现三个小弟，小怪出现后就是气纯的show time，冰是可以用气纯来定住的，而两个





水只吃减速，所以仍然要依靠气纯的气场来缓速，其他DPS按顺序逐一猛烈揍之即可，最后再杀掉冰就可以了。这个Boss总体上并不是很难，团队综合实力够的话基本没有问题，这里只是让气纯秀一下操作而已，整体上比掌火容易很多。另外还需要注意的就是当Boss生命低于20%时会狂暴，大家根据自己爆发技能的CD时间提前安排好，争取在这个时候能够火力全开，这个阶



段打得过慢的话MT必挂无疑。

无尽怨念三圣僧

目前这组Boss，笔者所在公会在截稿前只干掉了一次，不知道现在大家进度如何了，这里简单谈一下打三圣僧的思路吧。

名称：餐风

HP：600000

Boss技能：餐风饮露，回复6000HP；疾风吹叶，打飞第一仇恨目标20尺，并降低仇恨值；如坐春风，为自己添加一个盾，吸收10000点伤害，持续20秒，可被万花驱散；掀风鼓浪，区域内所有玩家获得DEBUFF，受到所有伤害提高10%，持续40秒，效果叠加，叠加层数30，叠加时持续时间刷新，不可驱散。

名称：饮火

HP：550000

Boss技能：风生火起 随机选取一个玩家，在其脚下生成一团火焰效果，半径8尺，持续10秒，每个在AOE范围内的玩家每秒受到2000点阳性内功伤害；火光烛天，16尺范围内所有玩家受到4000点阳性内功伤害，必中；炙火连绵，16尺范围内所有玩家得到DEBUFF，阳性内功受伤提高30%，持续60秒，可叠加，当此DEBUFF叠加时刷新本DEBUFF的持续时间，无叠加限制，不可驱散。

名称：吞云

HP：575000

Boss技能：沧海横流，每15秒一次，对当前目标方向施放一个锥状阴性内功伤害技能，角度60，扩散距离30尺，伤害2000；普通攻击3800，阴性内功伤害；山穷水尽，16尺范围内所有玩家受到一个DEBUFF，持续60秒，阴性内功受伤提高30%，可叠加，当此DEBUFF叠加时刷新本DEBUFF的持续时间，无叠加限制，不可驱散；万水千山，16尺范围内所有玩家受到4000点阴性内功伤害，必中。

击杀指导：三个Boss一起出现非常容易让场面变得混乱从而引起灭团，两个和尚需要分别拉住吞云和饮火，餐风因为攻击力比较低，一个DPS装备的天策完全可以应付。三个T必须分散站位，由于后面需要MT换位，所以互相不要站得太远，18尺正好。首先所有DPS应该全力攻击餐云，让他尽可能少加血，万花注意及时驱散他的盾。其他两个Boss分别会阴阳两种DEBUFF，分别让MT受到相应的伤害提升30%并且可以无限叠加，我们应该根据自己队伍中MT和治疗的能力进行一些简单计算，DEBUFF叠加到一定层数时，两个T立刻嘲讽对方的Boss进行互换。这样就可以避免伤害加深带来的巨大压力，比较靠谱的方法是1分钟换一次，正好是DEBUFF消失的时间。我想说的是，无论如何你都要坚持到1分钟以上再换位，否则傻×都知道会灭团。远程DPS和治疗应该和两个T站位成等边三角形，也就是说刚好18尺的距离，避免被AOE。三圣僧其实更多考验的是团队的配合能力，尤其是两个T之间的默契。当然，之前5个





Boss中所涉及到的技巧都会被应用到，驱散，打断，跑位，加上必须分散编制人员，这场战斗对玩家团队配合都是有很高的要求。

也许当这篇文章出现的时候，部分强力公会已经平趟战宝珈蓝了，也许你们有比我更好的方法和战术，不过这并不妨碍那些准备开荒的团队。希望这篇文章能够给开荒的朋友带来一些帮助，能够使你们更快地感受到胜利的喜悦。





少林旅游，相传从唐朝就已经开始了，吸引了各国旅游爱好者前往观察游览。下面，就让我们随同本地导游小马哥一起，带领国际旅游团开始这次愉快的旅行吧。

注：以下人物“台词”全部来自“剑网3”游戏中NPC的对话内容，均为原话实录，绝无杜撰。



小马哥说：啊哈，欢迎各位远道而来见识我天朝第一名刹——少林寺，在下介绍大家相互认识一下吧。首先是自大食远道而来的马兹达先生，看马君的个头就知道是“大食”人啦。
马兹达说：……
小马哥说：来自新罗的李名宇和他的夫人宋慧珠女士。
李名宇说：大家好，这里给我一种熟悉的感觉，好像到了自己的故乡。



小马哥说：还有站在最后面的堀北小次郎，他来自日本国。
堀北小次郎说：我，我来自倭国……
小马歌说：陛下不是给你们命名为日本了么，倭国太难听了。
堀北小次郎说：……上国导游说的是。
小马哥说：好，现在我们开始上山了，请大家按身高排好队哈，女士可以优先，不要东张西望，不要大声喧哗。还有，买纪念品的时候不要讨价还价，不然会被人看不起的。



在“地陪”小马哥的带领下，少林国际旅行团一行人排着队上路了。



队伍特意绕了个弯路，从齐华村北的土特产商品市场中穿过。



看到忙了一头汗的小白送走了旅行团，苏大娘的脸上浮满了笑意。



小马哥说：现在我们准备走山道啦，看见前面的分岔路没？左边的通往野猪林，右边的通往齐华村南，中间的直上少林寺。在这里已经能看见不少的少林高僧了，你看这里就有一位慧通大师。大师，嘿嘿，您好啊，在这里看风景？



慧通说：阿弥陀佛，马施主说笑了，最近一刀流在附近活动，诸位施主可要小心些。

李名宇说：对对，我看着慧通大师就像我们新罗的第一高僧，定是佛法无边，慧珠你有印象不？

……

马兹达说：这个……我应该长得不像新罗人吧？

李名宇说：难说，说不定你们是千年以前迁往大食的新罗人呢？

马兹达说：……

堀北小次郎说：一刀流？这不是……呃，他们一定大大的混蛋。



队伍继续前行……

小马哥说：哎哟，看够了这小桥流水人家，我们继续品味一下山间古道的风情吧。这一路上可是会有小师傅提着水桶练功的，你们不要围观，要不撞着人家了，就算没有撞着人家，吓着人家也不好不是，说不定人家小师傅还没有见过女人呢。



小马哥说：大家看这宁静悠长的山道，时不时传来的蝉鸣声，会让人禁不住地想起那句古诗——蝉叫林那个静，鸟叫山那个……咳咳！

堀北小次郎说：“蝉噪林逾静，鸟鸣山更幽。此地动归年，常年悲倦游。”真是好诗啊，当然，也是上国的好景出众，才能让人触景生情。

小马哥说：哎哟喂，你们日本那些个遣唐使果然没有白派啊，好东西都让你们学去了。



李名宇说：我们新罗也有这般的好诗，何况写这首诗的崔颢的崔姓是我们新罗的大姓呢，说不定……

马兹达说：说不定也是你们新罗崔氏的后代吧？哈哈哈，笑死我了。大唐的诗精练齐整，朗朗上口而且让人回味无穷，不过我们大食也有真主赐下的圣物，足够我们品味千年了。



小马哥说：我知道你们大食是一个几乎和我们大唐相提并论的国家，不然怎么都有大字呢？我们去前面的茶铺休息一下吧。
堀北小次郎说：……
宋惠珠说：……



小马哥说：茶铺到了，大家伙到这稍事休息吧。渴了就到陆旺生那里买茶水点心，只收开元通宝，不要到陈江那买，不然别怪我没有提醒。
马兹达说：真香啊，看看别人吃的，一碟小菜都那么令人垂涎……可惜我只能吃素，等到少林寺再吃饭吧。我们大食光顾着打仗了，就没有厨师能做出这么香的饭菜啊。



堀北小次郎说：请问上国厨师，有没有寿司？
陆旺生说：寿司？没有。
宋惠珠说：有没有泡菜？
陆旺生说：这个有的，客官稍等。
李名宇说：啊，大唐居然也有泡菜？那我们要两个桂花饼。
陆旺生说：……
小马哥说：我说你这个棒槌似的人，是买东西还是耍人家呢？陆掌柜对不住啊，我们先走了，这腿酸得。



小马哥说：快到了快到了，看见没，看见没？
马兹达说：这是少林寺？！
李名宇说：是牌楼吧？
宋惠珠说：看起来像家乡的牌坊，不过那是木头做的，也没有这么高啊。



堀北小次郎说：八嘎，这是山门，尊敬的遣唐使给我们讲过。
小马哥说：我是说快到了啊，你们这么激动干嘛，真是的，没见识。



小马哥说：咳咳，大家到周围小范围逛一逛，听听鸟语，观观飞瀑，我们准备下山啦。
李名宇说：下山？我们还没有上……
小马哥说：你爬了这么久的山，难道是往下爬的？



马兹达说：可是我们还没有进少林寺，我还没有吃斋饭！
堀北小次郎说：我还没有进藏经阁看经书。



小马哥说：你们要搞清楚，我当初说过是带你们上嵩山游览，不是进少林寺。你们可是外邦人，少林寺是一般人想进就进的么，还想进藏经阁！在我们大唐也只有那些个天赋异禀的侠客和达官贵人、文采风流的书生才能进少林寺，你看这么多人想进少林寺一游都不得其门呢。走吧走吧，天又热起来了。



堀北小次郎说：少林寺、藏经阁，可望而不可及啊，将来我们倭国一定也要造一所大寺院，就可以天天去看了。
小马哥说：你们是日本国，这个名字比倭国好听多了，怎么你们就改不过口来呢？
堀北小次郎说：上国导游教训得是，下回一定注意，一定注意。



宋惠珠说：夫君，你说陆掌柜的泡菜配方是怎么来的呢？
李名宇说：估计他们家是新罗迁来的，或者家里曾经有人去过我们新罗，偷学来的。



宋惠珠说：那我们可不可以偷偷地溜进少林寺呢？
李名宇说：真是头发长见识短，偷偷地溜进去主持会替我们祁福？看能不能找到在大唐当官的新罗老乡……



小马哥说：你们在墨迹什么东西呢？走丢了说不定就真被那个什么流刀给抓去！
堀北小次郎说：是一刀流，很厉害的。
小马哥说：你认识他们？堀北小次郎说：不，不认识。
小马哥说：不认识就走，你要说认识我马上把你绑衙门领赏去。



马兹达说：我又累又饿，双腿酥麻，都快走不动了，怎么比上山还要累呢？真想有匹可爱的双峰小骆驼……
小马哥说：老话说得好，上山容易下山难啊。还是我们大唐人体质好，看人家慧景、道岚两个师傅，一人顶咱们五人。高耐力，男人味，一步跨五个阶梯，不费劲儿！一天百来趟，速度不错，还不喘气。
宋惠珠说：好厉害的小师傅啊！
李名宇说：……



小马哥说：大家加把油，就快到驿站了。要是大家真想上少林寺的话，就想个法子找找关系弄个文碟。当然，我也不是没有办法，不过就要大家群策群力了不是。可千万不要硬闯，不然落个生活不能自理就悲剧了。



慧通说：阿弥陀佛，马施主，你队中有位施主似乎是日本国的？是这样，我们救了一个一刀流弟子，可是他说的话贫僧不懂……
堀北小次郎说：我，我不是一刀流的，他的话我也不懂，我只会说唐话，不信你问上国导游。
小马哥说：哈哈，你怕个什么，不想说就不说嘛，你是良民，我不会把你送官滴。
慧通说：既然如此，打搅了，各位施主请了，阿弥陀佛。



李名宇说：哼！胆小如鼠的倭国人！
小马哥说：你也犯错了，记住，是日本人，这是我们皇帝陛下给取的名字!
李名宇说：是，是，阁下说的是，唐陛下取的好名字啊！



堀北小次郎说：……
宋惠珠说：……
马兹达说：……



终于回到了驿站，结束了这次愉快的旅行，小马哥已经准备好迎接下一个旅行团了！



行走江湖路
英雄成霸业
忘忧
剑侠情缘 叁
Online
Online
金山
KINGSOFT
西山居



说起我们制作《剑侠情缘网络版叁》游戏攻略的原因，是因为我们感觉到了西山居在制作游戏上所表现出来的诚意和用心。通过这款游戏让我们看到了其制作者是一群真正懂游戏，并且对中国武侠文化心中有爱的人们。之所以将“剑网3”攻略与《魔兽世界》攻略放在一起，是因为“剑网3”的游戏内容会让许多熟悉《魔兽世界》的玩家感到亲切。通过游戏不难发现西山居消化吸收了《魔兽世界》的一些制作经验，使得“剑网3”在游戏方式上具备了与《魔兽世界》相近似的任务系统、副本系统、装备系统、阵营系统、信息查询系统、生活技能系统、玩家交互系统，以及玩家角色的战斗技能分支体系。同时在游戏内容上则是百分百的我国传统武侠文化和古典文艺的集中体现，并由此加入了许多更新的创意。例如在天赋加点中引入了中医经脉穴位和气功修为累积的形式，在套书收集中加入了大量中国古典诗词、民间故事、历史典故，以及一些关于佛教、道教哲学的小故事供玩家欣赏阅读。在最具传统武侠特色的轻功方面，允许所有玩家修习向高空腾跃的“扶摇直上”轻功特技，并且将此技能应用到某些副本的通关流程中去，让玩家在游戏中平添了许多乐趣。此外在各门派的战斗技能设计方面也有许多独特的创意，对此我们在本书中分别针对万花、纯阳、天策、七秀、少林这五大门派撰写了相应的职业技能介绍和实用技巧心得文章，我们认为这部份内容正是大多数“剑网3”玩家（尤其是新手玩家和普通非“高玩”玩家）所需要进一步理解、掌握，并熟练运用的游戏知识。同时考虑到并不是所有玩家都亲自游历过全部五大门派所在的高山幽谷，以及出于向还不甚了解“剑网3”的读者朋友展示游戏内容的目的，我们在“职业心得”一章中穿插了相对应的五个门派所在地的场景截图，以体现各个门派的不同特色。

在“武林秘境”一章中，我们尝试了一种新的写作手法——将五个初级副本和一部分中级副本的攻略整合成一篇江湖武侠的传奇故事，其中既有情节描述，也有副本的过关流程指导，希望能够达到既好用又好看的目的。此外，在“天子峰”的副本攻略中专门讲述了各个Boss在现实生活中的来历，建议“剑网3”的新玩家们不妨看一看这篇有趣的文章，了解一下“剑网3”前辈们的传奇。最后值得一提的是，我们在本书中给出了当前“剑网3”最高级团队副本“战宝伽蓝”的过关指导及全部Boss的详尽击杀攻略，希望能够带给那些准备迎接最强挑战的玩家们以实际的帮助。

本书“剑网3”部分图片、资料来自于178游戏网和金山游戏官方网站，感谢草影、朱明阳、梁建明、欧阳月兮、烟雨楼网游公会，以及天子峰服务器的逸水逸灵、飘渺逍遥、端木承风、剑无悔、落花独悲伤、颜望舒、墨意阑珊为本书提供稿件、资料和图片，在此一并致谢！

职业心得

武林秘境

趣苑杂谈


剑侠情缘叁
Online
西山居

（2009）京新出报刊增准字第（647）号

2009贺岁版

Popsoft

大众软件®

ISSN 1007-0060
9 771007 006098
98>

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

《剑侠情缘网络版叁》图文指导全书 增刊



万花、纯阳、天策、七秀、少林五门派背景介绍

各门派职业技能分析及运用技巧

各职业PK技巧心得深入研究

治疗技术基础讲座

嵩山小马哥旅游趣味图文故事

最新高级秘境英雄空雾峰、英雄无盐岛、英雄灵霄峡详尽过关攻略

门派美图欣赏

小说型武林秘境攻略，阅读故事同时掌握过关方法

顶级团队副本战宝伽蓝击杀攻略